GAME POWER

게·임·파·워

새 천년 이끄는 프리미엄 비디오 게임전문지

FINAL FANTASY IX

특집 기획 1 하드웨어 편

최신 하드웨어의 기초조작에서 활용법까지

최신 비디오 게임기 200% 활용 가이드

특집 기획 2 게임 크리에이터 편

파이널 판타지의 캐릭터 디자이너 '아마노 요시타카'

열정적인! 음악 프로듀서 '칸노 요코'

파워특보 • 올 여름! PS 2대 RPG가 격돌한다!!

7월 7일 발매!

속속 공개되는 새로운 정보

파이널 판타지 IX

8월 26일 발매 확정!

드래곤 퀘스트 VII

- PS2 서프로이드
- PS2 스캔들
- DC 그랜디아 2
- DC 기동전사 건담 기렌의 야망 지온의 계보

7

July 2000

별책부록

GO! POWER 공략왕

GO! POWER 공략왕 7

256 페이지에 가득한 최신게임 공략

PS2	철권 태그 토너먼트	DC	소서리언 – 칠성마법의 사도
PS	브레스 오브 파이어 4	DC	파워스톤 2
PS	록맨 대시 2	N64	젤다의 전설 외전 – 무쥬라의 가면
PS	브레이브 사가 2	GBC	메탈기어 솔리드 – 고스트 바벨

ABC

부수공사기구 한국ABC가입

9 771227 717002 07

ISSN 1227-7177

난 녹색☆이 좋아

지구는 그저 그렇고 그런 보통 ☆이 아니야.
그곳엔 또다른 ☆이 하나 있지. 녹색☆
맑고 깨끗한 ☆. 아무 것도 섞이지 않은 ☆
지구가 특별한 이유는 녹색☆ 때문이야.
내가 좋아하는 녹색☆, 칠성사이다

TAKE a BREAK

칠성사이다 탄생 50주년 100억병 돌파 기념 **칠성사이다 녹색별 행운 대잔치** 행사기간 : 5/9 ➡ 6/30

녹색별 행운 하나

Break만 써도 노트북이 손에 잡힌다!
'잠깐 휴식!' 또는 '쉬자!' 가 영어로?
칠성사이다의 새로운 슬로건을 알아맞춰 보세요.
Take a ________
밑줄친 곳에 들어갈 단어를 적어서 보내주시면
추첨을 통해 1,135명에게 푸짐한 상품을 드립니다.

- 대상(1명) - 펜티엄 Ⅲ 노트북(삼보 3550F)
- 금상(7명) - 디지털 카메라(소니 MVC- FD88)
- 은상(7명) - LG 19" 모니터(CS911)
- 동상(20명) - LG MP3폰
- 행운상(100명)- 스티카 폴라로이드카메라(Joycam 블랙 2팩)
- 사이다상(1,000명) - 사이다 카메라

응모방법: 우편엽서 또는 아래 인터넷주소를 통해 정답을 보내주세요.
www.lottechilsung.co.kr www.ltcs.co.kr www.daum.co.kr www.lycos.co.kr
우편접수: 정답을 우편엽서에 써서 보내주세요.

녹색별 행운 둘

칠성사이다 라벨만 잘라도 펜티엄Ⅲ 컴퓨터가!
칠성사이다 페트병(1.5ℓ, 500㎖)
라벨을 잘라서 보내주시기만 해도
추첨을 통해 1,208명에게
푸짐한 상품을 드립니다.

- 대상(1명) - 펜티엄Ⅲ 삼보드림시스(EZ6860S+)
- 금상(7명) - 캠코더(소니 DCR-TRV110)
- 은상(50명) - MP3 플레이어(유니텍(로미 up-301))
- 동상(50명) - 휴대용 CDP (소니 D-E990)
- 행운상(100명)- 스티카 폴라로이드카메라 (Joycam 블랙 2팩)
- 사이다상(1,000명) - 사이다 카메라

응모방법: 라벨을 우편엽서 부착.
또는 편지봉투에 넣어 보내주세요.

녹색별 행운 셋

칠성사이다 캐릭터는 내가 만들어주마! 300만원이 어디냐?
칠성사이다 캐릭터 디자이너가 되어보세요.
패키지의 녹색별 아이콘을 활용한
재미있고 멋진 캐릭터를 보내주시면,
공정한 심사를 거쳐 상금을 드립니다.

- 사이다상(1명) - 현금 300만원
- 금상(2명) - 현금 50만원
- 은상(10명)-현금 30만원
- 동상(300명)- 사이다 카메라

인터넷접수 : www.lottechilsung.co.kr www.ltcs.co.kr www.daum.co.kr www.lycos.co.kr
출품규격 : 우편 접수 - A4용지에 컬러로 레이아웃
인터넷접수 - A4규격 이내의 JPG화일
(해상도-트루컬러 24Bit) 1인1점에 한함.
꼭 본인의 주민등록번호를 써주세요.

· **보내실 곳**: 137-723 서울 서초구 잠원동 50-2 행사담당자앞 · **마감일 및 당첨자 발표**: 6월 30일 소인까지 유효. 7월 15일 당사 홈페이지 및 스포츠서울 발표 · 제세공과금은 본인부담

녹색별 행사 참여자 중 LG휴대폰 1 - plus'를 원하는 분께는 단말기와 무료통화권을 드립니다.
· 우편/인터넷 접수시 인터넷폰 'i - plus' 를 명기하면 됩니다. (단 가입비는 본인부담) · 전화번호를 꼭 기입해 주세요. **협찬 LG텔레콤**

칠성사이다 Chilsung Cider

롯데칠성음료(주)
www.lottechilsung.co.kr
유통기한 확인하여 가족건강 나라건강

SODO21
new think family group

cyber dream, cyber life

아니! 파란피?

Cyber paranpi

paranpi

■ 제품의 특징

상표등록 및 특허, 실용신안이 출원된 제품 "paranpi"는 사이버 발광조명이 금속뒷면에 장착되어, 평상시는 일반벨트나 목걸이로 사용하고, 필요한 장소 및 상황에서 간단한 스위치 조작으로 on, off, 점멸되며 특히 자기표현 욕구가 강하며, 튀고싶어하는 N세대를 겨냥한 획기적인 제품이라 할 수 있다.

벨트 5종, 목걸이 10종

■ 제품의 용도

1. 노래방,콜라텍,DDR장,나이트클럽등에서 확실하게 튈수있다.
2. 야간이나 실내에서 내위치를 쉽게 친구에게 알릴 수 있다.
3. 야간에 어두운계단을 오를때,열쇠구멍을 찾을때 편리하다.
4. 밤낚시터에서 간단한 스위치조작으로 미끼를 쉽게 교체할수 있다.
5. 친구나 애인끼리 커플용으로도 좋다.

paranpi®
www.paranpi.com

구입문의 및 신청 대표전화:2279-8789 총판,대리점문의:2268-1987
인터넷쇼핑몰 paranpi.joongang21.co.kr E-mail : sodo21@thrunet.com 특허출원:0040216 실용신안:0082511

Lotto 퍼즐

Monthly Puzzle Magazine

6

3,800원

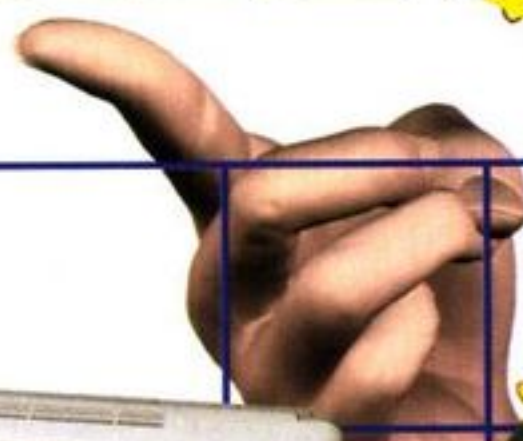
전세계인의 공용퍼즐

퀴즈로직, 칼라로직, BIG로직

패밀리 IQ테스트, 심리테스트 등

당첨의 찐한 감동

절찬 판매중

29"

• 제우미디어 •
「파워진 게임 마스터북」 시리즈

아름다운 이야기, 아름다운 선율 가슴 뭉클한 「오리지널 사운드 트랙 음악 2CD」가 포함된 공식 완전 공략집

패치파일 + 배경음악CD + 창세기전의 일러스트(미공개 컷 포함)

재판매진!!!

완벽 가이드북

더 이상 숨겨진 비밀은 없다! 직업과 어빌리티 완벽공개!
창세기전 3의 궁금증을 속시원히 풀어줍니다!

친절하고 상세하게 누구나 알 수 있도록 꾸몄습니다!

* 창세기전 3 스크린 세이버 5종
* 창세기전 3 모든 일러스트 파일 (미공개 컷 포함)
* 최신 패치파일 수록

2CD 증정

창세기전 3

- 발매일: 전국서점 발매중
- 가격: 14,500원
- 문의: 02-3142-6848

소프트맥스 정식인증

THE WAR OF GENESIS III

너무나 아름다운 사랑이야기, 그 감동을 100% 그대로 전달 받고 싶지 않습니까?

초판매진!!!

완벽 가이드북

국내유일!

스퀘어 소프트가 파이날 판타지 8편의 감동을 그대로 전달해드리기 위해
대한민국에서 제우미디어 1개 출판사를 선정,
「파판 8 공식 가이드북」 제작사로 인증했습니다.

파이날 판타지 8은 예술입니다.
약속대로 그 감동을 120% 전달해드리겠습니다!!

- 발매일: 전국서점 발매중
- 가격: 9,800원
- 문의: 02-3142-6841

스퀘어소프트 인증 공식 가이드북

SQUARESOFT

square soft

PC용 파이날 판타지 8

PC용 + 플레이스테이션용 + 오락실용 DDR 종합가이드북! 기종별 퍼포먼스 고수 되기!!

초판매진!!!

내 삶의 보람은 DDR
다이어트와 스트레스를 동시에 해결한다!
당신도 수많은 갤러리 속에서 현란한 몸짓을 선보일 수 있다!
이 책을 통해 이 모든 것을 얻으시길 바랍니다!

'당신은 DDR 고수잖아!' 라는 시기어린 목소리가 듣고 싶어졌습니다!

갤러리들의 중심에 당신이 있습니다.

- 발매일: 전국서점 발매중
- 가격: 8,500원
- 문의: 02-3142-6841

파워 DDR

Dance Dance Revolution

JE JU MEDIA
제우미디어

치트코드 3가 새로 나왔습니다!!

NEW 2000

Millennium PC GAME

NEW 핸드북 시리즈 3

치트코드

GAME TECHNOLOGY 2000

통신에서도 찾아볼 수 없는 비밀코드 공개

최신 게임 무적 파일

작지만 강력한 CD!!!

일반 CD-ROM 드라이브에서 사용

최신 치트코드 2000 부록

해킹프로그램

특별부록 : 초강력 미 ... 최신 게임 에디터 ... 파일, 엔딩파일, 패치, 해킹프로그램 등

일반 CD-ROM 드라이브에서 돌아갑니다.

SPECIAL 2000

누구나 인정하는

게임 부문

베스트셀러 No.1

- 최신 인기 게임의 비밀 무적키 공개
- 통신에 공개되지 않은 비밀키 공개
- 게임 해킹, 에디팅 기법 공개
- 유명 게임 무적 세이브 파일 제공
- 게임 해킹, 에디팅 도구 제공
- 최신 게임 패치프로그램 제공
- 찾기 쉬운 사전식 배열
- 아주 유용한 팁도 수록

3

매우 작습니다.

그러나, 매우 강력합니다!

JEJU MEDIA

제우미디어

이 한권의 책이

당신을 게임 강자로

만들어줍니다.

최신 인기 PC 게임 치트코드 핸드북 시리즈 3

눈부신 은색 금속, 크롬 처리된 뉴밀레니엄 특별 한정판

작고 귀여운 미니 CD-ROM

그러나 기능은 무시무시 합니다!

- ▶ 시간이 없거나 게임 엔딩을 더 빨리 보고싶을 때, 이 한장의 미니 CD-ROM이 해결해줍니다.
- ▶ 게임 치트에 꼭! 필요한 트레이너, 무적 세이브 파일엔딩 세이브 파일, 게임 에디터, 최신 게임 패치, 해킹 프로그램이 미니 CD-ROM에 꽉꽉! 채워져 있습니다.
- ▶ 이 미니 CD-ROM은 매우 특별한 사이즈로 CD만으로도 소장 가치가 있습니다.

이 책이 필요한 사람

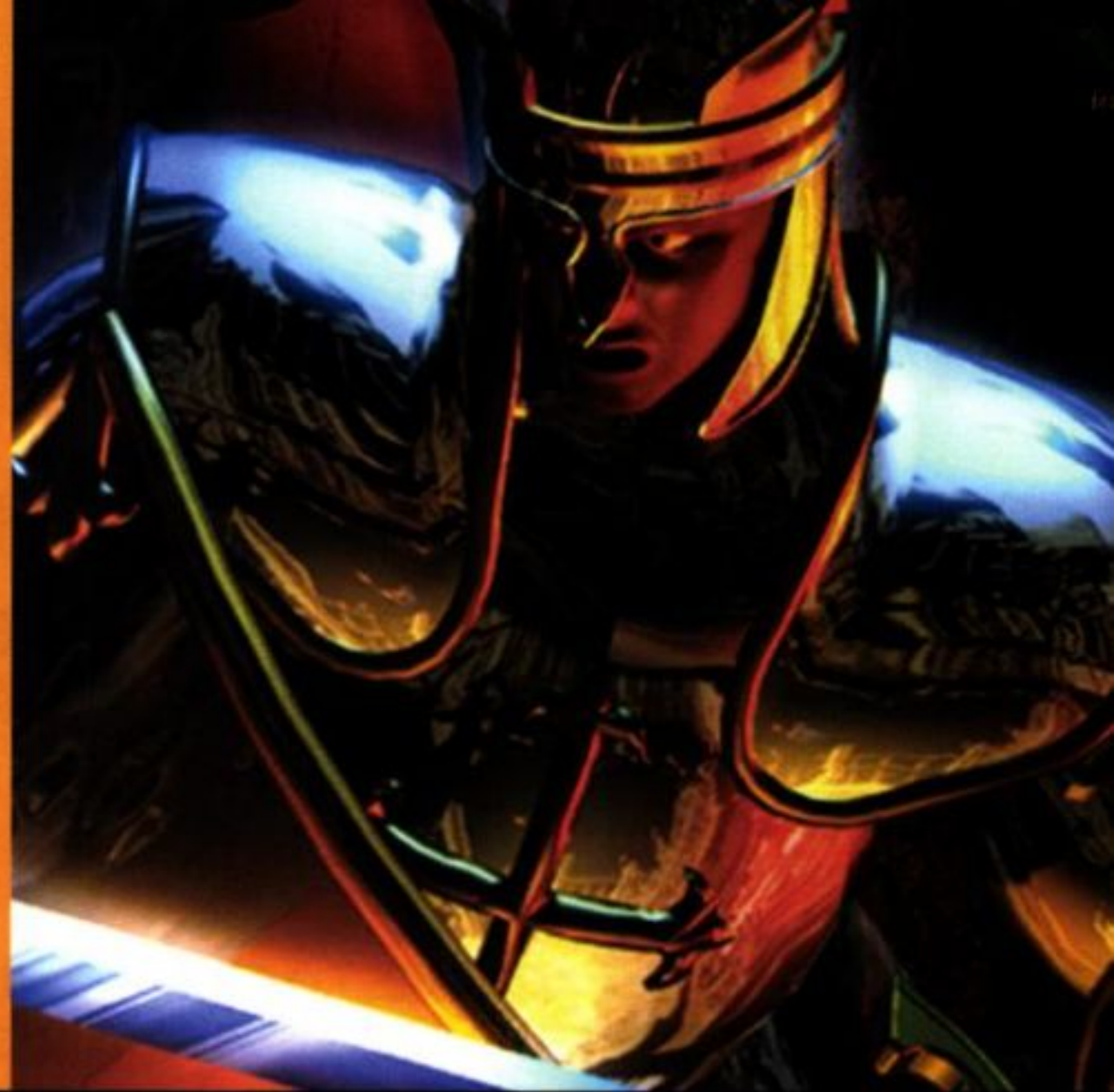
시간에 쫓기는 학생, 직장인
엔딩을 못보는 초보자
게임 해킹과 에디트를 배우고 싶은 사람
자녀 대신 하는 부모님
게임은 많은데 시간이 없는 사람
게임에 있어 박사가 되고 싶은 사람
게임에 숨어있는 보너스 하고 싶은 사람
게임에 관해 강자가 되고 싶은 사람
게임 때문에 스트레스 받는 사람

매진된 곳이 많습니다!

아래 총판으로 문의해보세요!!

서울지역 강남 영풍서 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대영서 (02)684-7199 도봉 생태서 (02)983-3900 동대문 지선 (02)245-3686 용산 진영서 02-326-1866 서초 금액 (02)534-9075 송파 경화서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성락서 (02)457-2891 영등포 자성서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 예진서 (02)357-6045 종로 경북서적 (02)737-3491 강서 영은도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 경기지역 인천 (주)인영서적 (032)884-0801 부평 중앙도서 (032)627-9350 부천 역사 (032)663-6457 김포도서 (0341)987-2013 성남 한성도서 (0342)716-0066 수원 동원도서 (0331)241-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대림종합 (0344)977-4428 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 진솔도서 (0343)468-7451 의정부 학행도서 (0351)876-6304 평택 진성서 (0333)667-8555 남경서적 (0336)637-2337 구리 지구서적 (0346)551-0306 경북지역 경주 동국서적 (0561)772-4108 구미 평산서점 (0546)463-6100 김천 종합선 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 역문도서 (053)421-8958 대구 경북서적 (053)428-3200 상주 계림 (0582)535-2377 안동 중로 (0571)855-5959 영주 대한 (0572)632-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 역지서점 (0562)273-1534 경남지역 울산 녹수 (0522)249-4275 진주 영서 (0591)755-3991 창원 통영 (0557)643-5785 부산지역 경해동아서적 (051)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)화목 (051)327-0154 부산(서구)진흥 (051)466-9386 부산 현대서 (051)467-8011 충북지역 제천 경북 (0443-647)3816 청주 영우서적 (0431)260-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 충남지역 논산 모문 (0461)732-3156 대전 청림서 (042)254-6799 천안 학성서적 (0417)551-3073 강원지역 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)572-4959 속초 동아 (0392)632-1555 원주 월간종합 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2015 전남지역 광주 유일 (062)225-1349 순천 일광서점 (0661)752-4414 여수 대양서적 (0662)662-2111 목포 현대서적 (0631)244-2711 전북 제주지역 익산 문명당 (0653)855-1912 전주 세움 (0652)284-9884 제주 광장서점 (064)732-1234 군산 은진서적 (0654)471-5188

서점에 있습니다!

값 : 9,900원 / 구입문의 : 3142-6841

신문・잡지 부수공사기구 「한국ABC」 인증 판매부수 1위

세계적 게임전문지 COMPUTER GAMING WORLD 독점기사제휴

PC POWER Zine

파워진이 나왔습니다 형님! 워째 이리 재밌냐! 진짜 재미있습니다 행님!

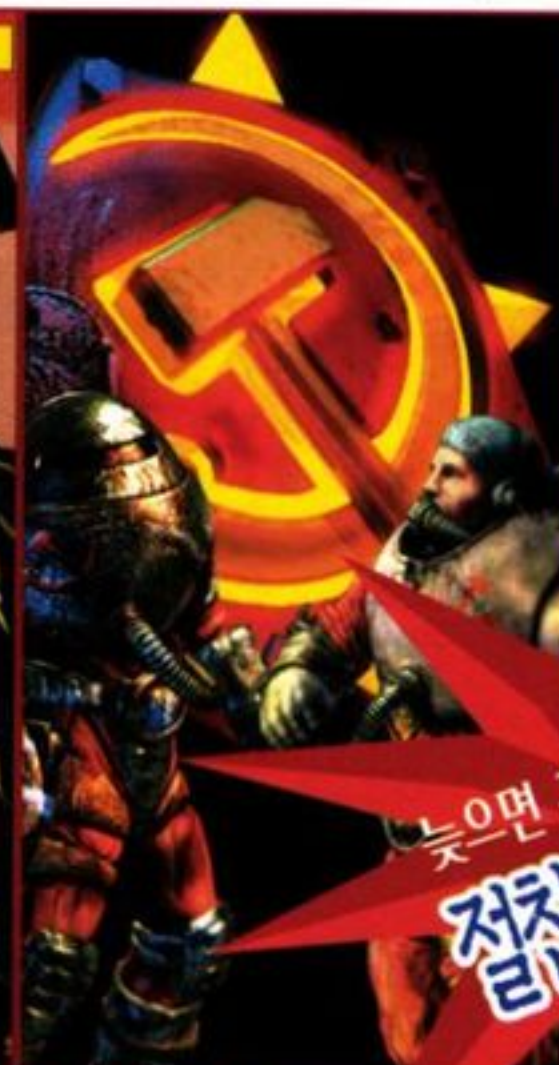
대한민국 최고의 PC게임지 PC POWER Zine

■ 게임특집/ 엘릭서
■ 온라인 게임특집/ 울온 2 Vs 온라인 기대작 3선
■ 기획특집
1 마침내 베일 벗은 「소프트 맥스 4leaf」
2 E3에서 가장 시선 끈 「튀는 게임 33선」

■ Scoop
1 미스트 3
2 피파 2001
3 NBA 2001

6 JUNE 2000

문광부 우수잡지 선정

커버스토리 E3 발굴 2000년 「빅게임5」

■ 워크래프트 3 ■ 코만도스 2 ■ 레드얼럿 2 ■ 원숭이 섬 4 ■ 발더스게이트 2

늦으면 후회합니다!!! 절찬 판매중!

어반 오퍼레이션 마이트 앤 매직 8 한글판

신이시여~ 왜 명작은 꼭 「파워진」에서만 제공하나이까!

마이트 앤 매직 7 정품 1 한글판 무삭제판

한국 아마추어 게임제작 공모전 수상작 수록 2
3월 수상작 포스오브저스티스 3
4월 수상작 개미
삼국지 7 동영상 4

정품 부록 2CD 증정

5 별책부록 마이트 앤 매직 7 완전공략집

COMPUTER GAMING WORLD 독점기사특약

부수공사기구 한국 ABC가입

값 8,500원

http://www.powerzine.c 웹진 가동중

1 필수 압축 유틸리티와 V3바이러스 백신 최신버전 2 포저 및 파이널 판타지 8 v 1.2패치
3 임진록 2 어준・이순신・석탄 패치 4 퀘이크 3 포인트 릴리즈 v 1.17 등 최신게임 패치

CONTENTS

2000. 7

파워특보

특집기획

연재&흥미기획

POWER NEWS LINE

게임 랭킹

플레이스테이션 신작라인

드림캐스트 신작라인

닌텐도64 신작라인

아케이드 신작라인

애니메이션 라인

독자방

특별부록 256페이지에 가득한 최신게임 공략

「GO! 파워 공략왕」

COVER

날씨가 부쩍 더워진 듯하지만 그렇게 짜증스럽지는 않군요. 아마도 지금 다가오는 것이 대작 RPG들이 잔뜩 발매되는 여름이기 때문이 아닐까 싶네요. 7월은 FF로, 8월은 그랜디아와 DQ로 아주 가득찬 시간을 보낼 수 있을 것으로 보입니다. 발매일 변경만 없다면 말이죠. 그 대작중에서도 특히 주목을 받는 FF9이 이번달 표지입니다.

GAME INDEX(가나다 순)

토털 엔터테인먼트, 그 뒤에는 과연 무엇이?

얼마전 PS2를 구입한 한 친구와 대화를 하게 됐다. 자연스럽게 PS2에 대한 이야기가 화제거리가 됐고, 얼마에 구입하였는가를 시작으로 요즘 무슨 게임을 하고 있는지에 관한 이야기로 꽤 긴 시간 대화를 나눴다. 그러던 가운데 둘 사이에는 묘한 공통점이 있다는 사실을 알게 됐다. 둘 다 가지고 있는 소프트보다 DVD 소프트 수가 많다는 점. 최근엔 대부분의 시간을 DVD 플레이어로 사용하고 있다는 점이 그것이었다. 유유상종이라고 했던가. 내 주변에 있는 사람들이 나와 비슷한 사고 및 행동 패턴을 가지고 있는 까닭일 수도 있다. 그러나 뭐라고 표현할 수 없는 묘한 뒷맛은 이 글을 쓰고 있는 지금까지도 가시질 않는다.

발매전의 PS2는 컨텐츠, 즉 '놀거리' 면에 있어 부족함이 없을 듯한 인상으로 다가왔다. 주요 게임 소프트들이 하드웨어 발매보다 늦긴 했지만 대작 소프트가 나올 동안의 '짜투리 시간'에는 DVD 비디오를 감상하며 보낼 수 있을 것이라는 생각이 지배적이었다. PS2의 발매이후 폭발적으로 늘어난 DVD 수요에는 게임소프트의 부재도 상당한 기여를 하지 않았나 싶다. 그러나 장기간의 위안이 될 거라고 믿었던 DVD 플레이어 기능이 이제는 점차 부담스럽게 느껴지기 시작한 것이다. 다시 말해 게임을 구입했어야할 비용들이 고스란히 DVD 타이틀 구입으로 돌아서는 예가 적지 않다는 것이다. 비용적인 측면만 보더라도 DVD 타이틀의 플레이 시간은 같은 돈으로 구입할 수 있는 게임하고는 비교도 안될 정도로 짧다. 하지만 그런 돈 관계를 떠나서 '게임기'로서의 역할이 작아지고 있다는 것에 왠지 모를 아쉬움을 금할 길이 없다.

비디오게임 메이커들이 '토털 엔터테인먼트', '더 다양한 즐거움'을 추구하기 시작했다는 것은 어쩌면 게임의 입지약화를 예고하는 것일지도 모른다. 토털 엔터테인먼트라는 신조어는 무한한 가능성을 제시하는 단어임에는 틀림이 없다. 그러나 어딘지 모르게 '열 재주 가진 놈이 밥 굶는다'는 옛 말을 떠올리는 것은 나 혼자뿐일까?

[이현수 팀장 midist@powerzine.com]

특보

앞당겨진 발매일에 경악하십니까?

파이날 판타지 9

제작사	스퀘어
장르	RPG
발매일	7월 7일
발매가	7,800엔

7월 중순으로 잡혀있던 발매일이 약 일주일 이상 앞당겨진 7월 7일로 결정되었다. 최근, 기다리는 플레이어들은 아랑곳하지 않고 발매일을 연이어 연기하는 다른 대작들과는 사뭇 다른 모습. 게다가 새로운 시스템과 그래픽들까지 속속들이 공개되어 점점 그 기대도를 증폭시키고 있다. 여름의 끝을 DQ7이 장식한다면 여름의 게임 봇물은 FF9가 트게 되는 것이다.

일단 눈에 띄는 것은 캐릭터. 지난달의 아마노 요시타카의 일러스트와는 달리 이번에는 게임에 쓰이게 될 노무라 테츠야의 일러스트가 캐릭터 전체에 걸쳐 공개되었다. 이미 지탄, 비비, 아델버트, 가넷의 모습은 여기 저기서 공개가 되어 아는 사람은 다 알고 있지만 사라만다, 쿠이나, 프레이아, 에코의 일러스트는 처음이다. 이미지가 꽤나 맞아떨어지는 캐릭터도 있는가 하면 그렇지 않아 보이는 캐릭터도 있다. 그것은 독자들의 판단에 맡기며….

▶ 7, 8과는 달리 캐릭터 자체는 아마노 요시타카의 디자인이라 노무라 테츠야의 냄새는 옅은 느낌

마을 알렉산드리아에서 주인공들은 어떤 사건과 만나게 될까?

알렉산드리아는 사실은 마을 이름이라기보다는 아델버트와 가넷의 나라 이름이지만 이 마을이 알렉산드리아 성 아래에 있는 마을이라 마을 이름도 알렉산드리아이다. 처음 나오는 마을이니 만큼 게임의 기본적인 사항을 가르쳐 주기에는 부족함이 없는 구성일텐데….

일단 기본적으로 여러 형태의 스토리와 별 관계없는 이벤트들이 준비되어 있다

당연한 이야기인지도 모르지만 마을에는 여러가지 아이템들이 숨겨져 있다. 물론 그렇게 값나가는 물건은 아니지만 발견하면 괜히 번 것 같은 기분이 든다

작은 시나리오도 준비되어 있다. 예를 들어 고양이를 좋아하는 톰이 고양이를 잃어버려 안절부절하고 있으면…

마을을 뒤져 찾아준다

의미를 알 수 없는 선택문항도 다수 존재한다. 그런데 화면에는 계속해서 비비 한 명만 보이는 것으로 보아 게임의 시작 캐릭터는 역시 비비가 되는 것일지?

이번 FF9에서는 새로운 조사 방식이 채택되었다. 그것은 바로 "!" 마크의 등장인데 이 마크는 길을 지나다 보면 갑자기 머리 위에 떡하니 등장한다. 이것은 주위에 조사할 만한 것이 있다는 것을 의미한다. 이것으로 조사하여 나오는 것은 위에 사진으로 소개한 것들이다. 종래의 주먹구구 방식으로 노가다성 조사를 할 필요가 없어서 게임 자체는 매우 쾌적해질 듯.

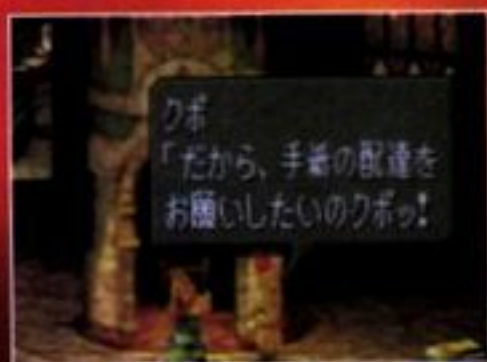
혹은 숨겨진 카드를 찾는 이벤트라던가…

공연 티켓을 판매하고 있다. 무슨 공연인지는 모름

마을의 문을 지나려 하면 연극에 대한 선택지가 이어진다. 연극에는 혹시 비공정 프리마비스타가 관련되어 있는 것인지?

이것이 그 마크. 하지만 이러다간 게임이 너무 쉬워지는 것은 아닐지?

신 시스템 추가, 그 이름은 'MOG NET'

지난달에 에코와 함께 사는 많은 모글리들 덕분에 모글리들의 등장은 이미 알고 있는 사실이다. 이 모글리들은 알렉산드리아 마을에도 몇 마리인가가 살고 있는데 그 모글리들은 주인공들에게 친구 모글리에게 편지를 보내달라고 부탁을 한다. 이것이 바로 이른바 'MOG NET'의 시발점. 설마 제목만 보고 컴퓨터 통신을 기대한 것은 아니겠지?

시범으로 편지를 준다

처음으로 모그넷에 대해 설명해주는 모글리 '쿠포'

플레이어는 모글리에게서 받은 편지를 가지고 수신인이 되는 모글리를 찾아 마을 이것저곳을 돌아다녀야 한다. 물론 게임이 진행되면 이것은 비단 알렉산드리아 마을에만 국한되는 것이 아니고 세계 전체에 적용된다. 따라서 후반으로 갈수록 편지 배달은 어려워만 지는데…. 어쨌든 편지를 전해주면 모글리들은 그들 나름대로의 이야기를 펼쳐나간다. 그리고 열심히 편지 배달을 해준 주인공에게도 뭔가 좋은 일을 해준다고 한다. 간단히 이야기하자면 편지를 전해주고 대가를 받는다…라고 압축할 수 있겠지만 모글리 사이의 휴먼 드라마(모글리 드라마인가?)를 즐길 수 있을 뿐더러 NET이라는 거창한 이름이 붙은 만큼 FF9 세계 전체에 걸쳐 영향력을 보이리라 추측도 해볼 수 있다. 어쩌면 특정 어빌리티를 지닌 레어 아이템은 모그넷에서만 얻을 수 있을지도 모르겠다.

쿠포의 편지 수신인(수신 모글리인가?)인 '스틸츠킨', "편지 안 올까?" 라며 편지를 기다리고 있다. 화면 하단에 MOG NET이라 표시된 박스에는 현재 주인공이 지니고 있는 편지 상황이 표시된다

무사히 편지를 전해주면 나중에 쿠포와 스틸츠킨이 만나는 이벤트가 생긴다. 이후 주인공에게는 보상이…

발매를 목빠지게 기다린다

드래곤 퀘스트 7

-에덴의 전사들-

특보

제작사	에닉스
장르	RPG
발매일	8월 26일
발매가	7,800엔

또다시 발매일을 8월, 그것도 9월 다 된 발매일. 6월인줄 알고 목을 빼고 기다렸던 독자들은 통탄을 금치 못할 소식이다. 게다가 여름방학 다 지난 후의 발매일…. 우리의 학생 독자들은 더욱 더 슬플텐데…. 그나마 '확정!' 이라고 에닉스측에서 못을 박았으니 한번 더 믿는 수밖에…(몇 년째냐 에닉스!!!!).

발매일만 질질 끌면서 계속적으로 올라오는 정보도 신통치 않은 DQ7. 이러다가 모든 팬을 FF에게 빼앗기면 어쩌려고? 하지만 기다린 만큼의 대단한 게임이 나오리라. 에닉스를 믿어 보자.

DQ 시리즈 최초로 동영상 추가!

모든 오프닝, 심지어 엔딩마저도 게임 필드상에서 이루어지는 것으로 알려져 있는 DQ 시리즈. 그러나 이번 작품엔 파격적으로 오프닝 동영상까지 추가된다고 한다. 과연 어떤 아름다운 영상미를 보여줄지 기대된다. 또, 오프닝 외에도 게임 중간에 동영상이 등장하는 듯한데…. 현재 공개된 동영상 몇 컷을 공개한다.

▲ 게임 초반의 무대가 되는 에스타드 섬의 전경으로부터 시작되는 오프닝 무비

▲ 이건 어떤 녀석의 눈일까?

▲ 바다에서 올라오는 거대한 그림자

▲ 드래곤?!

전혀 새롭지 않은(?) AI 커맨드 배틀

DQ의 특징이라면 특징일 수 있는 인공지능 배틀. 주인공만 조종하고 나머지 동료들에게는 작전만을 지시하여 전투하는 것이다. 모든 커맨드를 입력하지 않는다는 점에서 편리하지만 가끔 동료들이 말을 안들어서 귀찮을 적도 있었는데…. 이번 DQ7에서는 인공지능이 향상되었다고 한다 (제발 좀 머리가 좋아졌으면 좋겠다…). 어떤 작전 커맨드가 있는지 한번 알아보자.

▲ 힘내서 가보자(ガンガンいこうぜ)

적에게 가장 효과적인 기술이나 마법을 HP나 MP에 신경쓰지 말고 사용하는 타입. 강한 적과 싸울 때 효과적이다. 그러나, 슬라임에게 기가데인, 아방 스트랏슈(?), 알테마(??), 초구무신패참(FF가 아냐!), 봉격운신쌍호장(…)을 쓰는 등 추태를 부리는 커맨드이기도 하다. 가장 개선되었으면 하는 작전 커맨드.

▲ 직접 공격을 주특기로 하는 적이 등장! 「힘내서 가보자」를 선택해두면…

▲ 키파의 주특기인 「얼쓱 발구기」가 작열!

▲ 다 죽어가는 적들에게 마리벨이 메라미를 사용! 이로서 적은 다 전멸이다

▲ 주문 좀 쓰지마(じゅもんつかうな)

MP를 아끼기 위해 마법을 쓰지 않는다. 직접 공격만으로도 처치할 수 있는 적을 상대할 때나, MP가 적을 때 효과적. MP 회복 아이템이 적은 DQ이기 때문에 자주 사용하게 되는 커맨드이다.

▲ 확실하게 힘내(バッチリがんばれ)

방어를 하거나 동료의 공격 보조를 염두에 두고 공격하고 싶을 때에 내리는 작전 커맨드. MP도 적고 동료의 체력도 적을 때 사용하게 되는 커맨드이다.

▲ 나한테 맡겨(おれにまかせろ)

공격 보조계의 특기나 주문을 사용하여 주인공의 공격을 보조하는 작전이다. 주인공 잘났다.

▲ 생명을 소중하게(いのちだいじに)

동료의 생명의 안전을 최우선으로 하는 작전. 회복계의 주문으로 동료를 우선적으로 회복시킨다. 무조건 치료해주기 때문에 체력이 조금만 닳아도(심지어 1만 닳아도) 회복 마법을 쓴다.

▲ 내 명령을 들어(めいれいさせろ)

동료 한 명에 대해 모든 명령을 직접 지시할 수 있다. 인공지능을 신뢰할 수 없는 사람이라면 모든 동료에 대해 이 작전 커맨드를 내려둘 것이다(DQ 매니아들은 보통 이 커맨드를 신뢰한다).

컨트롤러를 이렇게 쓰는 방법도 있었다

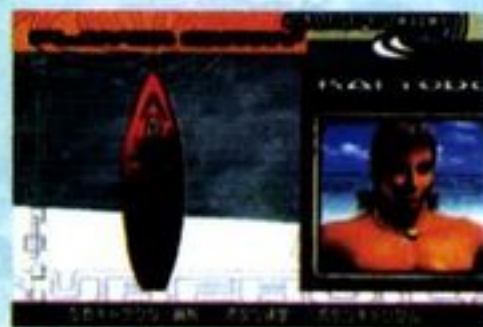
서프로이드

전설의 서퍼

특보

제작사	아스키
장르	스포츠
발매일	8월
발매가	6,800엔

PS1용 아날로그 패드가 처음 나왔을 때 양쪽에 달린 두개의 아날로그 스틱을 보고 모두들 과연 어떤 게임에서 두개를 동시에 쓰게 될까 생각을 했을 것이다. 그 이후 몇몇 게임에서 아날로그 스틱 두개를 활용하긴 했지만 어느 누구도 아스키에서 발매하는 「서프로이드」처럼 참신한 아날로그 스틱 활용방안을 생각해내지 못했다. 과연 어떤 참신한 활용방안이길래?

080 TIME SPEED TAKEOFF

지구뿐만이 아닌 우주 각지에서 파도타기를 좋아하는 여러 사람(사람이 아닌 존재도 있지만)이 모여서 대결을 펼친다! 라는 것이 서프로이드의 황당한 설정이지만, 이런 황당한 설정이 문제도 아니게 느껴지는 것은 바로 컨트롤 방식 때문이다!

◀ 서프 보드 선택중. 자신의 취향에 맞는 서프보드를 선택할 수 있는 것은 기본

우주 각지의 서퍼들이여, 모두 모여라!!!

황당한 컨트롤러에 전 우주를 넘나드는 설정. 이것도 서프로이드의 매력이랄까?

◀ 잘보면 고렙에 공룡도 있다

카이 토도로키

원래는 서프 숍(파도타기에 관한 물품을 파는 상점)의 주인이지만, 새로운 파도타기 장소를 찾아 온 지구를 돌아다니기 때문에 현재는 개점 휴업상태.

가레오스

상어인간…이다. 물론 외계인. 생긴 것처럼 역시 물이 많은 행성(전 행성의 6/7이 물)에서 태어났다. 그의 별에도 서핑과 비슷한 스포츠가 있으며 가레오스는 그 별에서 톱 클래스의 선수이다. 서핑 대회 참가차 지구를 방문한다.

페를르 마르슈

지구인은 물론 외계인마저도 부러워할 정도의 부자 아가씨. 어릴적부터 영재교육을 받아 12개 국어도 아닌 12개 외계어에 능통할 정도. 어머니의 반대를 무릅쓰고 가명을 사용하여 서핑 대회에 참가한다.

바로 이렇게 플레이 하는 것이다

서프로이드는 '서핑 어태치먼트보드(가칭)'를 듀얼쇼크의 아날로그 스틱 두개에 끼워서 플레이한다. 미니 서핑보드를 움직임으로서 단지 갈 방향만 정해던 기존 서핑게임과 다른, 서프 보드의 무게 중심 이동까지 미묘하게 컨트롤할 수 있는 것이다. 실제의 서핑 감각을 가장 비슷하게 느낄 수 있는 새로운 컨트롤 방식이다. 컨트롤 방법은 좌측의 스틱을 눌러줌으로서 가속, 우측의 스틱을 눌러주면 감속이다. 좌측 스틱을 상·하로 움직여줌으로서 턴을 한다. 즉, 좌측은 서프보드의 앞쪽이며 우측은 서프보드의 뒤쪽이 되는 것이다. 이외에도 여러가지 응용동작을 통하여 여러가지 퍼포먼스를 할 수 있다.

▲ 이런걸 끼운다

◀ 이런 방식으로 잡고 플레이한다

▲ 파도의 터널을 통과하는 일명 '튜브 라이딩'

▲ 에어리얼(서핑 용어로 점프를 뜻함) 시전 중! 점프하여 보드를 여러가지 방법으로 회전시키는 각종 트릭을 구사할 수 있다

▲ 위험한 트릭을 구사할수록 고득점!

여러가지 트릭을 구사하라!

서프로이드는 제한시간 내에 얼마나 많은 트릭을 해내는가가 관건인 게임이다. 각각의 스테이지에는 제한시간이 설정되어 있으며, 테이크 오프 회수(다시 시작할 수 있는 횟수)도 제한되어있다. 그러므로 제한된 범위내에서 가능한 한 많은 트릭을 성공시켜야 한다.

▲ 거대한 파도가 플레이어를 덮어버리려 하고 있다. 파도에 휩쓸려 떨어져버리면 게임 오버

WIPE OUT

▲ 와이프 아웃. 그만 파도에 휩쓸려버리고 말았다

▲ PS2의 성능으로 파도도 리얼하게 표현

DVD로 즐기는 드라마

스캔들

특보

제작사	SCEI
장르	야루도라
발매일	6월 29일
발매가	5,800엔

기존 어드벤처 게임의 한 획을 그었던 야루도라 시리즈의 최신작이 PS2로 발매된다. 시리즈로는 통산 5번째, PS2로는 첫 번째가 되는 「스캔들」은 일류 스탭진과 DVD의 대용량을 풀활용한 하이 퀄리티의 디지털 애니메이션으로, 어지간한 OVA를 능가하는 수준을 보여준다(애니메이션 제작은 프로덕션 I.G). 시리즈 3탄 삼파기타와 비슷한 암울한 분위기가 매력적인 「스캔들」. 정보의 공개와 동시에 공개된 발매일은 놀랍게도 6월 29일. 너무나 갑작스러운 소식에 미쳐 돈을 모으지 못한 분들은… 친구를 잘 설득하자.

▲ 어드벤처 게임계에 한획을 그은 야루도라 시리즈의 기념할만한 1탄 「더블캐스트」. 야루도라는 총 4탄까지 제작되었으며 각 시리즈의 테마는 '기억'으로 시리즈 합계 100만개 이상의 판매를 기록하였다

한다라는 의미의 '야루(やる)'와 드라마(ドラマ)의 합성어 야루도라(やるドラ). 기존 어드벤처의 획일화를 깨트린 작품으로 PS로 총 4편까지 제작되었으며, 애니메이션 제작에 프로덕션 I.G를 비롯한 일류 스텝진과 저가격(시디 2장에 4,800엔)으로 많은 팬을 확보하였다. 특히 정지화면에 음성과 자막만이 나오던 기존의 어드벤처와 달리, 동화&음성으로 이루어진 게임진행에 수십개의 이르는 분기와 엔딩은 자본주의 사회에 돈의 영향이 얼마나 막대한 지를 알려줌과 동시에 SCEI는 돈이 많다는 사실을 과시한 작품이기도 하다.

스토리

특종을 찾아다니는 카메라맨 주인공 키타자와 사키. 어느날 그녀는 정보통의 노인에게 세계적으로 유명한 락 뮤지션 '질 자우더'의 스캔들에 관한 정보를 사게 된다. 그리고 질의 개인적인 파티에 잠입, 애인과 즐거운 시간을 보내고 있는 질의 모습을 카메라에 담는데 성공한다. 하지만 그 후 필름을 노리고 사키의 뒤를 쫓는 의문의 남성 하에지마가 등장한다. 하에지마는 사키의 목숨을 노리면서까지 그 필름을 되찾으려 하는데…. 도대체 그 필름에는 어떤 사진이?

▲ 사키의 목숨을 노리는 조직의 인물들…. 도대체 그 필름에는 어떤 사진이 찍혀있기에 이렇게까지 집착하는 것일까?

▲ 사키의 목숨까지 노리는 하에지나…. 눈빛이 살아있다!

시스템

이전 야루도라 시리즈도 PS의 한계를 보여주는 듯한 아름다운 디지털 애니메이션이 게임중 계속해서 흘러나왔는데 「스캔들」에서는 상위기종인 PS2의 성능을 풀로 사용하여 OVA를 능가하는 퀄리티를 보여준다.

▲ 이 한컷 한컷의 퀄리티가 그대로 동화상으로 재생된다

◐ 총 180분에 이르는 무비 시간

완전히 극장용 애니메이션 수준으로 약 3,000매 이상의 동화수를 자랑하며(일반 TV 애니메이션이 약 300매) 총 180여분에 이르는 무비가 재생된다.

◐ 엔딩은 35종류

▲ 드라마는 플레이어가 만들어간다. 배드엔딩이 존재한다는 것도 매력?

아루도라 시리즈의 특징이라고 한다면 수많은 분기와 엔딩일 것이다. 「스캔들」에는 35종류 이상의 엔딩이 준비되어 있으며 플레이시간은 짧은 것은 3분부터 긴 것은 2시간에 이른다. 그야말로 한편의 드라마를 본다는 느낌으로 플레이할 수 있다.

◐ 여전한 풀보이스

드라마 시리즈 3탄인 「삼파기타」에서는 주인공도 음성을 지원하였다. 「스캔들」역시 주인공에게 성우를 기용하였으며 그외 모든 것이 음성지원되어 OVA를 보는 감각으로 게임을 진행할 수 있다. 또한 전작과 마찬가지로 자막기능을 설정에서 ON으로 바꾸어줄 수도 있다.

▲ 사키의 타카노 우라라(사쿠라 대전의 마리나)를 비롯한 메이저급 성우들을 채용하여 모든 대사가 음성 지원된다

게임의 기본적인 것은 전작과 비슷

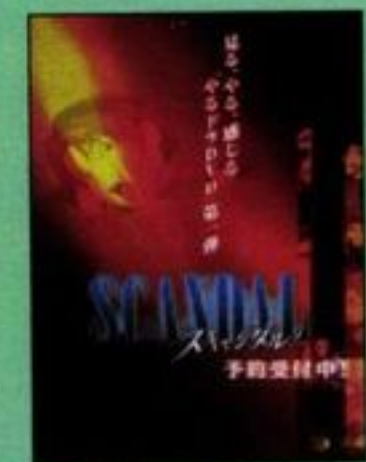
▲ 게임의 전반적인 느낌은 전작과 비슷하다

게임의 기본적인 것은 전작과 거의 같다. 애니메이션이 흐르고, 선택문에서 선택하는 것만으로 스토리가 계속해서 분기되며 진행되고, 수십종류의 엔딩이 준비되어 있다. 또한 달성률 등의 시스템도 그대로 계승되며 선택문 방식에 새로운 시스템이 도입되기는 했지만 전작을 플레이해봤다면 별다른 문제없이 게임을 진행할 수 있다.

주인공의 객관적 시점에서 진행

종래의 시리즈에서는 주인공(플레이어) 자신의 시점에서 이야기가 진행되었지만 스캔들에서는 플레이어는 객관적인 시점에서, 즉 이야기의 주인공은 키타자와 사키가 된다. 이로서 실제 드라마를 보는 제 3자의 느낌으로 게임을 플레이할 수 있게 되었다.

▲ 플레이어는 제 3자의 시점으로 이야기는 주인공 사키를 중심으로 진행된다

야루도라 DVD 시리즈화?

▲ 이 포스터…, 이미 시리즈화는 예정되어 있다고 볼 수 있다

이것이 아루도라의 판촉 포스터. 이 포스터에는 본다, 한다, 느낀다 「아루도라 DVD」 제1탄이라고 적혀있다. 즉 아루도라 DVD는 이미 속편의 발매가 결정되어 있으며, PS용 아루도라와 마찬가지로 시리즈화 된다는 것을 알 수 있다. 또한 갑작스런 정보와 함께 발매일이 1개월 앞으로 결정되었는데 「스캔들」은 아루도라 시리즈 2탄 「계절을 안고서」와 3탄 「삼파기타」가 발매된 후 98년 8월부터 이미 제작에 들어갔으며 플랫폼도 PS1에서 PS2로 바뀐 것이다. 혹시 급조된 작품이라고 완성도에 의심을 가지는 분이 있다면 안심하길 바란다.

캐릭터 소개

▶ 「스캔들」에서는 사키의 협력자로서, 또는 적으로서 다양한 캐릭터가 등장하며 캐릭터들은 시나리오의 진행에 따라 그 입장이 조금씩 바뀌어가게 된다

키타자와 사키(주인공)

▶ 행방불명인 보도 카메라맨을 아버지로 둔 여성, 현재는 프리 카메라맨으로 연예지에서 일하고 있다. 세계적인 스타의 스캔들을 촬영할 때, 생각하지도 못한 것까지 찍혀버리는 바람에 하에지마에게 목숨을 위협받게 된다

▲ 사진 한 장 잘못 찍어서 팔자에도 없는 고생을 하는 주인공 사키

노조미게츠 노도카

◀ 사키의 룸메이트. 일본 동북(東北)지역 출신으로 고등학교를 졸업한 후, 동경의 전문대에 입학하여 스타일리스트를 목표로 노력하고 있다. 하지만 아직까지 그 꿈은 이루어지지 않은 채 계속 목표를 향해 노력만 하고 있는 불쌍한 캐릭터

▲ 스타일리스트가 되기위해 노력하는 노도카. 낙천적인 성격을 가지고 있다

류

▶ 본명불명, 국적불명, 류라는 이름과 외모 외에는 모든 것에 베일에 가려진 남성. 하에지마와 같은 조직의 일원으로 사키의 필름을 노리고 있는 반면, 하에지마에게서 위험한 처한 그녀를 구해주기도 한다. 어째서 필름을 노리고 있으며, 사키를 도와주는 이유가 무엇인지는 역시 미정

◀ 분명히 적이지만 때로는 사키를 구해주기도 한다. 이유는?

카가미 타츠야

▶ 원래는 형사였지만 현재는 휴직중인 단순한 백수. 류, 하에지마와 마찬가지로 사키의 필름을 노리고 있다. 동경대 법학부를 졸업한 그는 국가공무원 일종시험에 합격하여 경찰청에 들어간 경력자이기도 하며 경찰청 국제조사과에서 근무한 후에는 경시로 승진, 과장대리의 자리까지 올라갔지만 어째서 현재 휴직을 하고 있는지는 미정

하에지마

◀ 사키의 필름을 노리고 집요하게 추적해온다. 그녀를 죽여서라도 그 필름을 손에 넣으려고 하는 하에지마는 젊었을 때 살인미수사건을 일으키고 동남아시아로 도피한 경력이 있는 엄청 위험한 존재. 현재는 동남아시아의 모 조직에서 공적을 세워 간부의 자리에 올랐으며 조직의 실전부대를 이끌고 있다. 전형적인 악당의 얼굴을 하고 있다

▲ 존재 자체가 위험한 인물. 사람을 죽이는데 한치의 망설임도 없는 잔인한 성격으로 사키를 집요하게 추적한다

사와키 렌

▲ 평범한 아르바이트생이었지만 사키 덕분에 사건에 말려버린다

▶ 고등학교를 졸업한 후 사진전문학교에 다니며 사키가 일하고 있는 출판사에서 아르바이트를 하고 있다. 현재 아르바이트 겸 카메라맨의 조수를 하고 있으며 카메라맨인 사키에게도 도움을 준다. 하지만 특종기사를 찍기 위해 사키와 함께 잠의 파티장에 잠복하면서 사건에 휘말리게 되는데…

특보

모든 이야기는 의뢰에서 시작한다

그랜디아 2

제작사	게임아츠
장르	롤플레잉
발매일	8월 3일
발매가	미정

좋은 RPG의 기본 구성은 간단한 시스템, 아름다운 그래픽, 감동적인 스토리라 할 수 있다. 「그랜디아 2」는 이런 면에서 RPG의 기본을 철저히 지키려는 노력이 보인다. 검과 마법이 난무하는 판타지 세계에서 주인공 류드와 동료들은 장대한 모험을 시작하고…. 전작을 해 본 사람이라면 「그랜디아 2」는 「그랜디아」의 스토리와는 전혀 연관이 없다는 점에는 주의할 것. 아직까지도 대표적인 RPG가 없는 지금, DC RPG 팬의 갈증을 해소시켜 줄 8월 3일이 기다려진다.

사업(?)을 끝내고 오랜만에 달콤한 휴식을 취하고 있던 류드에게 그라나스 교회에서 의뢰가 들어온다. 수녀만 보면 부정 탄다고 생각하던 류드는 별로 마음에 내키지 않는데…. 하지만 프로 정신을 발휘하여 카보 마을에 있는 그라나스 교회로 향한다.

앞으로의 모험에서는 여러 아가씨와 아저씨를 만나게 될 것이다…

류드, 엘레나, 그리고 밀레니아

교회에서 받은 의뢰란 악마 퇴치 의식을 거행하는 동안 신관 견습생인 엘레나를 호위하고, 무사히 돌아오는 것이다. 하지만 의식은 무사히 끝나지 못했다. 겨우 엘레나를 구출했지만 이미 그녀의 몸 속에는 악마가 자리잡았는데…. 엘레나에게 달라붙은 악마는 옛날 세계를 파멸로 이끌었던 '발마'였다. 이 상황을 타개하기 위해서는 그라나스 대신전에 있는 법황 '제라'를 만나야만 했다. 교회의 신부는 류드에게 엘레나를 대신전까지 데려다 달라는 부탁을 한다. 이 때 수수께끼의 소녀가 나타나 그 자리에 있는 모든 사람들을 움직이지 못하게 만들고는 엘레나의 몸속에 있던 발마를 멀리 쫓아 버린다. 이런 황당한 능력을 갖고 있는 아가씨의 이름은 바로 밀레니아였다.

▲ 엘레나는 의외로 술에 강한 듯…

▲ 거칠 것이 없는 성격의 소유자, 밀레니아

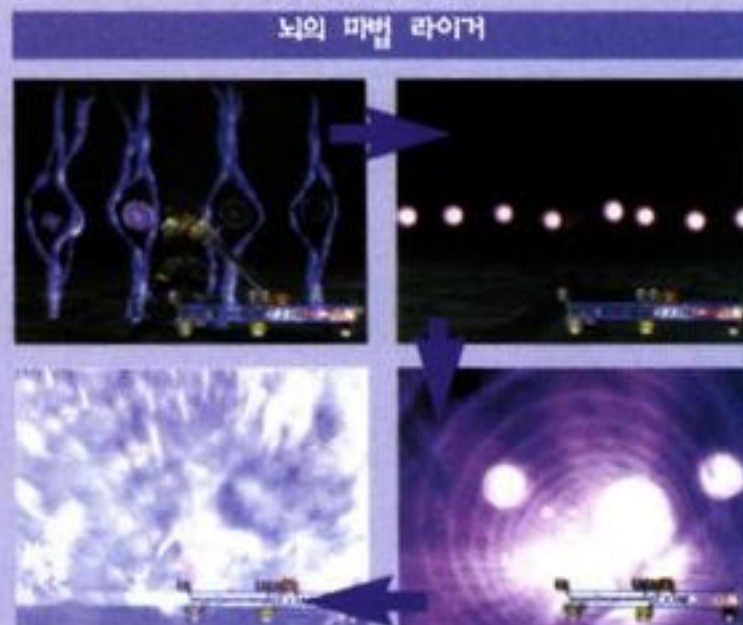
▶ 이후에 동료로 들어오는 말렉과의 전투 장면

높은 전략성의 전투와 마법

적과 아군의 행동 타이밍, 그리고 적이 누구를 노리고 있는지 표시한 'IP게이지'가 높은 전략성을 구사하게 만드는 시스템으로 전작에서 계승, 발전된 것이다. 까다로운 적과의 전투시에는 적, 아군이 혼란스럽게 뒤섞이는 난전이 되기 쉬우므로 화면 오른쪽 아래의 게이지를 계속 주목할 필요가 있다. 다음에 나오는 마법, '라이거'는 류드가 능숙하게 사용하는 마법으로 상당한 그래픽과 위력을 자랑한다.

▲ IP게이지는 적의 행동 정보를 읽을 수 있는 중요한 시스템

뇌의 마법 라이거

특보

기종별로 펼쳐지는 기렌의 야망!! 다음은 플스2?

기동전사 건담 기렌의 야망 지온의 계보

정식 타이틀을 제대로 발음하기 위해 기본적인 잠수훈련을 필요로 하는 「기동전사 건담 기렌의 야망 지온의 계보」. 원래는 새턴용 게임이었지만 얼마 전 플스용을 발매하여 엄청난 지지를 받았던 작품이 다시 드캐로 돌아온다. 엄청난 양의 애니메이션 무비와 기나긴 스토리, 다양한 모빌슈츠 개발법, 반다이답지 않은 진지한 게임성 등 장점은 굉장히 많지만, 아무래도 진정한 매력이라면 자신의 힘으로 건담의 역사를 변환시킬 수 있다는 것이 아닐까. 어쨌든 나온다는데 한번 살펴봐야 하지 않겠는가? 과연 플스와는 무엇이 어떻게 달라진 것일까?

제작사	반다이
장르	시뮬레이션
발매일	6월 29일
발매가	6,800엔

"세가여, 내가 돌아왔다."
- 아나벨 반다이.

아는 사람은 다 알고 있겠지만 원래 「지온의 계보」는 새턴용 「기동전사 건담 기렌의 야망」에서 외교의 도입, 지도자의 추가, 스토리의 추가 등이 추가된 업그레이드 이식판이었다. 아니, 이식작이라기보다 하나의 새로운 작품이라고 해도 손색이 없을 정도. 따라서 이번에는 드캐용으로 업그레이드시킨 '기동전사 건담 기렌의 야망 지온의 계보 도몬의 외도' 같은 것을 기대했지만 전작과 뚜렷한 차이가 없어서 약간 아쉽다.

PRESS START BUTTON

▲ 역시 GD 2장으로 발매된다

그래도 차이는 있다

게임의 스피드가 빨라졌다

전작을 즐겨봤던 독자라면 로딩시간이 얼마나 지겨운지 잘 알고있을 것이다. 그 무시무시한 로딩이 짧아졌다는 자체로만으로도 구입할 가치는 충분할 지도….

▲ 차 마실, 아니 컵라면 먹을 시간을 다오!!

더욱 화려해진 애니메이션 무비

지온의 계보의 또다른 재미는 수준급의 애니메이션 무비. 게임이 무비 재생능력이 뛰어난 드캐로 넘어오면서 그 질적인 향상을 실감하게 해준다.

▲ 드캐용, 부드럽고 자연스러운 느낌

▲ 플스 특유의 거친 느낌, 거칠면 싫어요♡

인터넷 접속기능은 폼이 아니다

이것이야말로 플스용과의 차이를 뚜렷하게 해주는 드캐만의 서비스. 반다이 측에 의하면 특별한 세이브 데이터를 다운로드해 주는 식으로 검토중이라고 한다. 연표열람, 시나리오집 배포, 신병기 추가 정도가 되지 않을까?

▲ 이전 「코로니가 떨어진 땅에서」의 전용 홈페이지에서는 추가장비, 정보열람 등이 가능했다

비주얼 세대를 위한 '일단보자' 코너

▲ 연방을 선택했을 때의 오프닝. '애전사(哀戰士)'

▲ 이 녀석은 '검은 삼연성'이라는 바보집단의 기체 릭돔

▲ 캐릭터는 120인 이상. 아무로부터 ZZ에 이르는 원작, 외전게임, 소설을 믹스

▲ 건담, 지구의 용사! 건담, 하늘의 보라매…!!

▲ 다시 말하지만 이런 무비가 40분 이상 수록되어있다

▲ 0083의 악녀 '시마'. 단, 모 회사의 부장하고는 상관없다

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

한 · 일 공동개발 PS2 타이틀

▲ 지난 TGS에서 공개된 캐릭터와 로봇의 패널. 당시 아이디어 팩토리 측은 이 패널에 대해 아무런 사항도 공개하지 않아 많은 의문을 남겼다

국내 최초로 플레이스테이션 2용 로봇 개발 시뮬레이션 게임이 제작중이다. '맥 스미스(가칭)'라는 이 게임은 국내 제작사인 디지털 드림 스튜디오가 일본의 아이디어 팩토리사와 공동으로 개발하는 작품이다.

게임은 2000년대 우주 개척시대를 배경으로 한다. 인류가 핵연료를 점차 많이 사용해 핵폐기물 처리가 아주 중요한 문제로 대두되면서 시작되는 스토리는 '지구에서 10광년 거리 내에 핵폐기물을 투기할 수 없다'는 국제 서틀법에 따라 벌어지는 이야기를 엮은 것이다.

핵폐기물의 불법투기를 막기 위해 엄청난 비용을 지출하고 일부 강대국의 무단투기 횡포를 막기 위해 '그린 프론티어'라는 다국적 환경 감시단이 탄생됐다. 사실상 국가라는 이름은 유명무실하게 된다. 이에 따라 일본의 거대 기업들은 일본의 부흥을 위한 자금을 마련하기 위해 핵폐기물을 우주에 무단 투기하기 시작하고 JESAS라는 단체는 여기에서 발생하는 막대한 이익을 벌어들인다. 그린 프론티어는 JESAS의 음모를 저지하기 위해 힘을 기울인다. 이 노력의 결과로 인간의 제6감인 뇌파 펄스를 이용한 우주 전투용 군사병기 '라이드 더 비트'를 개발하고 두 조직은 RB병기인 '런딤'과 '알엠디'를 이용하여 치열한 전투를 벌이기 시작하는데….

런딤은 일본 고가도의 전략 시뮬레이션 게임인 '파워돌' 시리즈와 일본 프롬소프트의 로봇액션 게임인 '아머드코어' 시리즈를 혼합시켜 놓은 듯한 게임이다. 맥 스미스는 올 하반기에 일본에서 발매될 예정이다. 게임 이외에도 한 · 일 공동 작업을 통해 런딤이라는 명칭으로 3D디지털 애니메이션으로도 제작되어 2000년 하반기에 TV시리즈로 방영될 예정이다.

스퀘어의 희망은 파이널 판타지

스퀘어는 최근 1999~2000년(1999년 4월 1일~2000년 3월 31일)의 영업 실적을 나타낸 대차대조표를 일반에게 공개했다. 이 대차대조표에 의하면 스퀘어의 순이익은 '99년에 비해 59% 감소한 16억엔이다. 이렇게 순이익이 감소한 이유는 3월경에 발매예정이었던 「FF」가 연기된 것과 「베이그랜트 스토리」의 판매부진 때문으로 분석되고 있다.

이에 관해 스퀘어는 "7월 7일 발매되는 PS용 FF9와 2001년 봄에 나올 PS2용 FF10이 발매를 앞두고 있으며, 각각 200만 카피 이상 판매될 것"이라고 전망하며 현상타개에 대한 강한 자신감을 나타냈다. 만일 스퀘어 계획이 현실화될 경우 2000-2001년도 순수 이익은 1999-2000년에 비해 37% 증가하게 되어 22억원 가량의 순이익을 올리게 된다.

▲ 스퀘어의 2000년을 좌우할 타이틀, 「FF Ⅸ」

서울 국제 캐릭터 쇼 2000 개최

▲ 지난해 개최된「한일 캐릭터 쇼 '99 서울」의 모습

작년 12월 국내 최대규모의 전시회로 캐릭터 산업의 활성화와 소비자 저변확대에 크게 기여했던 「한일 캐릭터 쇼 '99 서울」이 「서울 국제 캐릭터 쇼 2000」으로 이름을 바꾸어 오는 7월 30일부터 8월 6일까지 서울무역전시장에서 개최될 예정이다.

문화관광부가 후원하고 서울 캐릭터 쇼 조직위원회가 주최하는 이번 행사는 드림캐치, 웹 인더스트리얼, 프레임 엔터테인먼트, 워너 브러더스, ALI, 니키 코리아 등의 업체가 참가하여 국내외 선도적인 캐릭터들을 선보일 예정으로, 캐릭터 개발, 제조, 유통, 등 캐릭터 비즈니스 관계자가 모두 한자리에 모여 21세기 국내 캐릭터 시장의 미래를 조명하게 된다.

또한 서울 캐릭터 쇼 조직위원회는 '홍콩 Gift show', '뉴욕 리마 쇼(LIMAshow)', '동경 캐릭터 쇼' 등 관련 국제전시회에 행사 홍보단을 파견하는 등 다각적인 해외 프로모션을 추진하는 한편, 전시회 참가업체들과의 유기적 협력을 통하여 해외 바이어들의 적극적 전시회 참관을 유도하여 본 전시회가 아시아 최대의 캐릭터 전시회로 발전할 수 있는 초석을 마련할 예정이다.

「게임보이 어드밴스」 발매연기

금년 여름에 발매예정이던 닌텐도의 차세대 휴대용 게임기 「게임보이 어드밴스」의 발매가 연기되었다. 이에 대해 닌텐도는 '하드웨어의 핵심이 되는 반도체나 액정화면 등의 부품이 원활히 공급되지 않아 대량생산이 곤란하기 때문'이라고 연기의 이유를 밝혔다. 현재 닌텐도에서는 크리스마스 시즌을 새로운 발매 예정일로 잡고 생산라인을 재정비하고 있다.

한편 닌텐도는 발매일이 연기된데 따른 공백을 최소화시키기 위해 오는 8월 개최될 '닌텐도 스페이스 월드'에서 '게임보이 어드밴스'와 대응 소프트웨어를 처음으로 일반에게 공개할 예정이다.

▲ 경쟁사의 각종 휴대용 휴대용 게임기를 누르고 최고의 휴대용 하드웨어로 자리 잡은 게임보이 컬러, 과연 그 후속기종은 어떤 모습일지?

세가, 다시 한번 PowerVR을 선택

세가는 새로 개발중인 아케이드 기판에 드림캐스트와 NAOMI에서 사용된 PowerVR의 신형칩을 채용할 것이라고 발표했다. PowerVR의 개발사에 중추적인 역할을 맡고 있는 미국의 '이미지네이션 테크놀러지'는 이미 차세대칩의 기본적인 구조 개발을 끝낸 상태이다.

이 차세대 PowerVR은 미국의 이미지네이션 테크놀러지와 세가, 그리고 NEC가 공동으로 개발하는 것으로 새로운 칩셋을 탑재한 세가의 새로운 아케이드 기판은 빠르면 올해 안에 등장할 전망이다.

새로 개발되는 신형 PowerVR은 하드웨어 지오메트리 연산과 하드웨어 T&L 등의 최신 기술이 탑재되어 있으며, 비약적인 성능 향상을 통해 CPU의 부담을 기존의 1/10까지 줄일 수 있는 것으로 밝혀졌다.

POWER NEWS

파·워·뉴·스

세가에 불어온 개혁의 바람

최근 세가는 종전까지 통합 운영해 오던 소프트웨어 개발부문과 어뮤즈먼트 운영부문을 분리시킨다는 내용의 발표를 가졌다. 현재까지 세가는 총 9개의 개발실과 전국각지의 어뮤즈먼트 건설, 운영부문을 통합관리해오고 있었으나, 이날 발표내용에 따르면 9개의 개발부문을 각각의 독립회사로 분리시키고, 어뮤즈먼트 관련부문은 지역에 따라 5개로 분리시켜 관리할 계획이라고 밝혔다. 이번 발표에 따라 분리되게 되는 소프트 개발실들은 자회사 성격의 독립회사로 분리되게 되며, 각 개발팀에 맞는 새로운 메이커 명칭으로 사업을 전개하게 될 예정이다. 세가측은 이번 분사조치에 대하여 "개발부문의 분사는 보다 선진적 소프트 개발에 박차를 가해 보다 경쟁력 있는 업체로 성장하기 위한 조치이고, 어뮤즈먼트 시설의 구획화는 지역별로 특화된 서비스를 제공하여 소비자들에게 더 큰 만족을 주기 위한 것이다"라고 밝혔다. 한편 스즈키 유가 이끄는 '제 2 소프트 연구개발부'만은 이전의 명칭을 그대로 유지할 것으로 밝혀져 색다른 주목을 받고 있다

세가 개발실의 분사 내역

새로운 회사명	옛 명칭	새로운 회사명	옛 명칭
주식회사 와우	제 1 소프트 연구개발부	주식회사 오버 웍스	제 7 소프트 연구개발부
주식회사 히트메이커	제 3 소프트 연구개발부	주식회사 소닉팀	제 8 소프트 연구개발부
주식회사 어뮤즈먼트 비전	제 4 소프트 연구개발부	주식회사 유나이티드 게임 아티스트	제 9 소프트 연구개발부
주식회사 세가 롯소	제 5 소프트 연구개발부	주식회사 웨이브 마스터	디지털 미디어 제작부
주식회사 스마일 비트	제 6 소프트 연구개발부		

PS용 소프트를 DC에서 즐긴다!

에뮬레이터 전문 개발회사인 미국 블림(bleem!)은 이번 'E3쇼(5월 11일~13일)에서 드림캐스트용 '블림(Bleem)! for 드림캐스트'를 발표했다. '블림! for 드림캐스트'란 드림캐스트에서 플레이스테이션 소프트를 구동시킬 수 있는 에뮬레이터로 6월에 발매할 예정이며, 가격은 19.99달러(약 22,700원)가 될 것이라고 밝혔다.

드림캐스트는 플레이스테이션보다 1세대 앞선 하드웨어로 플레이스테이션보다 높은 해상도(640×480, PS는 320×240)와 다양한 화상 처리 능력(풀스크린 안티 앨리어싱, 바이 리니어 필터링 등)을 지니고 있다. 따라서 PS소프트를 DC에서 구동시킬 경우 PS의 게임 환경보다 월등히 좋은 게임환경을 만들 수 있다는 것이 블림 측의 주장이다.

▲ 블림! for 드림캐스트의 초기 버전 패키지

▲ PS용 컨트롤러와 VMS를 동시에 접속할 수 있는 어댑터

'블림 for 드림캐스트'는 초기 출하시 400개 이상의 PS 소프트를 지원할 예정이며, 어드벤처, 스포츠, RPG, 시뮬레이션 등 각 장르별로 100타이틀을 선정하여, 각각 4개 버전의 패키지로 출하될 예정이다.

극공간 프로야구, 라이센스 문제로 발매연기

스퀘어는 자사 홈페이지를 통해 「극공간 프로야구(PS2 전용)」의 연기 이유를 밝혔다. 스퀘어측은 홈페이지에 게재된 성명을 통해 "소프트웨어의 완성도를 높이기 위해 부득이 하게 연기하게 되었다"라는 전제를 붙이고 있지만 실제 게시물 내용의 대부분은 "현재 일본 프로야구협회와 서브 라이센스 계약을 맺고 있는 코나미와의 협상이 마무리되지 않은 상태에서 공중파를 통해 자사의 소프트 광고를 내보내 두 단체(코나미와 일본 프로야구협회)의 지적재산권에 손해를 입히게 된 점을 사과한다"는 사과문인 것으로 밝혀졌다.

코나미사는 작년에 일본 프로야구협회로부터 자사의 실명 프로야구 게임 「실황 파워풀 프로야구」의 제작을 위해 선수 실명 사용에 대한 서브 라이센스권을 얻어놓은 상태이다. 따라서 다른 메이커에서 실명 야구게임을 제작하기 위해서는 코나미의 허가를 필요로 하게 된다. 일본 프로야구에서 활동하는 선수들이 전원 실명으로 등장하는 「극공간 프로야구」는 3월 30일 발매예정이었으나 갑작스럽게 발매일을 연기한 바 있다. 발매연기에 대해 세간에는 '코나미가 발매하지 못하게 수를 썼다', '코나미에서 거액을 요구하는 바람에 스퀘어가 발매를 포기했다' 등의 루머가 떠돌고 있는 상태였는데, 스퀘어의 발표를 통해 그간의 소문이 어느 정도는 사실임이 입증된 셈이다. 이로서 「극공간 프로야구」는 다시 한번 '발매일 미정' 소프트 대열에 합류하게 됐다.

■ 참고 URL : web.square.co.jp

PS2의 USB 포트, 드디어 사용가능

SCE에서 USB 마우스 대응의 게임이 발매된다. 「깜짝(びっくり)마우스」라는 제목의 이 게임은 플레이스테이션 2 전용게임으로, PS2의 확장포트중 하나인 USB 단자에 마우스를 접속, 아주 간단한 조작만으로 누구나 멋진 그림을 그릴 수 있게 하는 새로운 개념의 게임이다. 소프트의 발매예정일은 7월 27일로 비디오게임 소프트가격으로는 비교적 저렴한 4,800엔(PS2 전용 마우스 포함)에 발매될 예정이다.

USB 포트는 PC 등의 하드웨어에서 폭넓게 사용되고 있는 접속 포트로, 빠른 속도와 폭 넓은 확장성을 인정받아 다양한 주변기기가 이 규격을 지원하고 있다.

▲ 드라이버 지원여부에 따라서 타사의 마우스가 활용 가능할 수도?

비매니(BEMANI)의 신 타이틀 2종 발매

코나미는 자사의 음악게임인 비트매니아의 신작을 오는 7월 27일에 발매한다고 밝혔다. 신작 타이틀이란 「비트매니아 Best Hit」와 「Beatmania featuring Dreams Come True」 어펜드 디스크가 바로 그것이다. 「비트매니아 Best Hit」는 금년 3월까지 발매된 플레이스테이션용 비트매니아 시리즈의 베스트판 성격의 디스크이고「Dreams Comes True」는 동명 그룹의 히트곡을 담은 추가곡 디스크이다.

▲ 속속 등장하는 비트매니아의 신곡 추가 디스크. 다음엔 과연 무엇이?

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

국내에서도 DC 인터넷 접속이 가능해진다?

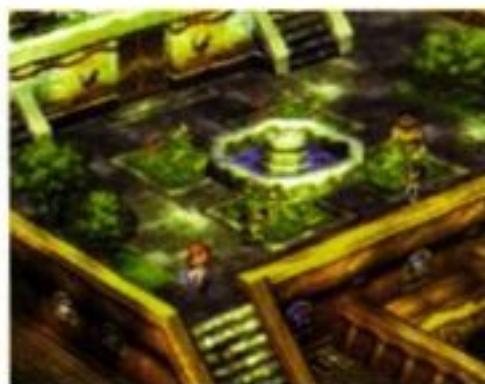
'세가 오브 아메리카'의 온라인게임 자회사인 「세가닷컴」은 홍콩에 「세가닷컴 아시아」를 설립, 아시아 지역에서도 네트웍 서비스를 개시한다. 서비스 개시는 금년 10월과 12월 사이로 예정되어 있으며 이때부터는 DC의 인터넷 접속서비스가 아시아지역에서도 가능해지게 된다. 또한 「세가닷컴 아시아」에서는 일본어로 된 소프트웨어를 아시아 각국의 언어로 이식하는 로컬라이징 업무 및 네트웍 게임 서비스 'HEAT.NET'의 아시아지역 서비스도 담당하게 될 예정이다.

「세가닷컴」은 오는 9월 미주지역 온라인 게임 서비스 개시를 시작으로, 점차 서비스 국가를 확대, 범세계적인 네트웍 사업을 추진할 예정이다.

「파이널 판타지 9」 7월 7일로 발매일 변경

7월 19일 발매 예정이던 스퀘어의 「파이널 판타지 9」의 발매일이 7월 7일로 앞당겨 졌다. 스퀘어측은 이번 발매일 변경에 대해 "FF9」은 많은 팬들이 기대하고 있는 작품이라 보다 빨리 유저들이 플레이할 수 있도록 발매일을 앞당겼습니다"라고 밝혔다.

일부에서는 드래곤 퀘스트 7의 발매일이 8월 26일로 결정된 것과 관계가 있다는 의견도 대두되고 있는데, 이에 관해 스퀘어측은 '전혀 영향이 없었던 것은 아니지만 어디까지나 유저에게 한시라도 빨리 플레이할 수 있도록 한 것이다'라고 답변, 경쟁작인 드래곤 퀘스트 시리즈를 상당히 의식하고 있음을 시사했다.

▲ 올 여름을 뜨겁게 달굴 2대 RPG, FF9와 DQ7

빅콤, 네오지오 포켓 컬러 게임 개발중

국내 최초로 휴대가 가능한 네오지오 포켓 컬러용 게임이 제작된다. 게임 제작사 빅콤은 네오지오 포켓 컬러용 게임인 「더 킹 오브 코스플레이즈」를 자체 개발중이라고 밝혔다. 지난 99년부터 제작되어 온 「더 킹 오브 코스플레이즈」는 네오지오 포켓 컬러용 게임으로는 드문 롤플레잉 게임.

이 게임은 대표적인 대전 액션 게임인 「킹 오브 파이터즈」 시리즈에 등장하는 스테이지를 배경으로 제작됐다. 게이머는 특정 캐릭터를 코스프레하며 경험치를 얻어나가게 되는데 캐릭터가 비슷할수록 높은 점수를 받고 이를 통해 파워업을 해나가는 작품이다. 또한 통신 유닛을 사용하면 다른 게이머와 실력을 겨뤄 아이템을 획득할 수도 있다. 「더 킹 오브 코스플레이즈」는 올 7월 중순 일본 · 북미 지역에 우선적으로 발매될 예정이다.

네오지오 포켓 컬러는 일본의 비디오 및 아케이드 게임 전문 제작사인 SNK가 개발한 16비트 휴대용 컬러 게임기. 세가의 비디오 게임기 드림캐스트와 전용 어댑터를 이용한 접속이 가능하며, 무선통신 유닛을 이용하면 몇 미터 떨어진 상대방과 데이터를 주고 받으며 게임을 즐길 수 있다.

스퀘어의 원더스완용 게임 1호,「일하는 초코보」

최근 스퀘어가 개발중인 원더스완용 소프트의 타이틀명이 확정됐다. 확정된 타이틀명칭은 「일하는 초코보」로, 스퀘어의 마스코트로 자리잡은 초코보를 주인공으로 한 시뮬레이션 게임이다.

스퀘어는 「일하는 초코보」를 시작으로 지속적인 원더스완용 소프트 제작 계획을 밝혔는데, 여기에는 2개의 오리지널 게임과 기존에 발매했던 작품들의 이식작들이 포함되어 있는 것으로 알려졌다. 그중 가장 주목을 끌고 있는 작품은 패미컴으로 발매되어 공전의 히트를 기록한 「파이널 판타지 1」로 원더스완으로 이식될 「파이널 판타지 1」는 원작의 내용에 오리지널 요소를 다량 추가한 새로운 버전이 될 것으로 밝혀졌다.

▲ 원더스완으로 발매되는 첫번째 스퀘어 게임, 「일하는 초코보」

「데스크림존 2」 아케이드 이식

새턴으로 발매되어 수많은 전설을 탄생시킨 데스크림존. 그 후속작인 데스크림존 2가 아케이드용으로 이식된다.

에콜 소프트에서 내놓은 데스크림존은 새턴으로 발매된 게임중 '가장 재미없는 게임'으로 손꼽힐 정도로 완성도가 낮은 게임이지만 이 낮은 완성도가 화제거리가 되어 작품성과는 별도로 뒤늦은 인기를 구가한 작품이다. 이번에 이식이 결정된 것은 99년 발매된 시리즈 2편으로 시대에 뒤떨어지는 낮은 완성도를 보였으나 전작처럼 '이상인기'를 끈 작품이다. 국내에도 추종모임이 있을 정도로 인기 아닌 인기를 모으고 있는 「데스크림존」은 과연 어떤 모습으로 아케이드에 등장하게 될지?

▲ 99년 DC용으로 발매된 「데스크림존 2」, 과연 아케이드용은 어떤 모습으로?

동경게임쇼 2000 가을, 9월 23일 개최 예정

동경게임쇼 2000 가을이 9월 23일~24일(22일은 비지니스데이)에 걸쳐 개최될 예정이다. 2000년 3월 31일, 4월 1일, 2일 모두 3일간 열렸던 동경게임쇼 2000 봄에서는 모두 131,708명이 다녀갈 정도로 성공적이라는 평가를 얻은 바 있다.

현재 동경게임쇼 2000 가을에 대한 정보는 개최일 이외에는 모두 미정이다.

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

야루도라 DVD 1탄 「스캔들」 이벤트 개최

▲ PS2로 발매될 새로운 야루도라 시리즈, 「스캔들」

인터렉티브 게임의 새 장을 연 PS용 게임, '야루도라' 시리즈의 신작 발표에 즈음하여 참신한 기획의 온라인 이벤트가 개최될 예정이다.

SCEI 공식사이트 'GARAGE'에서는 '100만인 야루도라'라는 문구를 내걸고 온라인 상에서 게임 「스캔들」 체험 이벤트를 개최한다. 이 체험 이벤트는 사이트에 억세스한 참가자가 선택문항중 하나를 고르면 20시간 후에 사용자들의 선택을 집계하여 가장 많은 득표를 얻은 선택문항으로 게임 스토리를 만들어가는 방식으로 진행될 예정이다. 이벤트가 끝난 후에는 참가자 전원의 선택 결과에 의해 완성된 오리지널 스토리가 인터넷상에서 상영된다. 인터넷 접속환경과 일본어 해독이 가능한 사람이라면 누구라도 참가할 수 있다.

- GARAGE URL http://www.scei.co.jp/
- 참가시간 : 6월 12~22일 오후 4시부터 다음날 오전 0시까지(야루도라 체험회)
- 야루도라 시사회 : 6월 23일 오전 11시부터(단 시사회는 선착순 1,000명만 관람가능)

코나미, 해외에서도 높은 평가

코나미가 E3쇼를 통해 세계최고의 메이커로 한 발 더 나아가게 됐다. 지난 5월 11일~13일 미국에서 열린 세계최대의 게임제전 E3(Electronic Entertainment Expo)에서 E3 사무국이 입장자 8만명에게 행한 앙케이트 조사 결과, 코나미의 PS2 게임 「메탈기어 솔리드 2 Sons of Liberty」가 '최우수 작품상(Best of Show)' 및 '최우수 비주얼상(Best Visuals)', '최우수 어드벤처 게임상(Best PS2 Adventure Game)' 등의 3개 부문에서 수상의 영광을 안았다. 또한 미국의 게임정보 사이트 「Daily Reader」가 E3쇼에 출전한 각 출전사 부스의 시연을 자체 평가한 결과, 450여개 회사 중에 코나미의 프로모션이 최고로 평가되었다.

▲ E3를 통해 최고의 기대작으로 주목받기 시작한 코나미의 「메탈기어 솔리드 2 Sons of Liberty」

데이터이스트 화의개시 결정

▲ 데이터 이스트의 최근 작품, DC용 「리바이브 소생」

데이터이스트의 화의개시가 결정되었다. 동사는 작년 11월 화의수속 개시를 결정하고 화의신청을 한 후, 지난달 4월 6일부로 화의개시가 결정되었다.

데이터이스트의 후쿠다 테츠오 사장은 이번 화의신청에 대해 '회사 규모를 대폭적으로 축소시켜서 다시 일어설 기반을 만들겠다'라고 밝혔다.

데이터이스트는 「탐정 진구지 사부로」, 「매지컬 드롭」, 「통곡…그리고」 등, 수많은 인기 타이틀을 제작한 메이커로, 최근에도 끊임없이 신작을 개발하고 있었기 때문에 이번 화의신청은 소비자 및 업계관계자들에게 많은 의문을 던지고 있다.

데이터이스트 외에 화의신청을 한 소프트 메이커로는 뿌요뿌요 시리즈로 유명한 컴파일 등이 있다.

SOA, DC를 무료로 제공

미국 세가(Sega of America, 이하 SOA)는 지난 4월 4일, 넷(net) 기반의 새로운 회사인 세가 닷 컴을 설립했다. 이 회사는 9월 7일부터 서비스를 개시하는 세가넷을 이용하여 TV게임 시장의 고속 온라인 서비스 시스템을 구축하고, 동시에 음악 배급도 가능한 포탈 사이트를 기획하고 있다.

주목해야 할 점은 발표된 서비스 내용 중 미국내에 거주하는 유저가 2년 계약을 체결하면 22달러(약 25,000원)의 한달 이용 요금만으로 DC본체와 키보드가 무료로 제공된다는 것이다.

만약 DC를 갖고 있는 유저가 가입하면 본체의 구입 시기에 관계없이 200달러와 키보드를 보내준다. 즉, 세가넷에 가입하면 DC와 키보드를 무료로 얻을 수 있다는 것이다. 미국에서 200만대 이상의 판매고를 올린 DC, 그리고 신세대 가정용 게임기 시장을 선점하려는 세가. 이번 서비스는 가을로 예정된 미국내 PS2 발매를 앞두고 보다 공격적인 마케팅을 펼치려는 세가의 전략으로 분석되고 있다.

재봉틀과 게임보이의 융합?

일본 자가 인터내셔널이 GB컬러로 조작할 수 있는 컴퓨터 재봉틀 「누엘」을 발표했다. 이 새로운 재봉틀은 본체에 붙어있는 케이블과 GB를 연결한 뒤 GB화면에 나오는 그림과 문자를 조작하는 것만으로 원하는 형태의 무늬를 수놓을 수 있는 기능을 가지고 있다. 가격면에 있어서도 기존의 재봉틀보다 저렴하게 판매될 예정이다. 게임보이는 전세계적으로 9,000만대 이상 판매된 닌텐도의 주력 게임기로 휴대가 간편하고 크기에 비해 높은 성능을 가지고 있어 게임보이 대응 어군탐지기 등의 응용제품이 이미 시중에 판매되고 있다.

한국 게임물 유통협회를 주목하라

사단법인 한국 게임물 유통협회가 강원도 재해지역에 국산 게임기 보내기, 게임산업 발전기원제 등의 활발한 활동을 펼쳐 눈길을 끌고 있다. 5월 19일, 당 협회에서는 국산 강릉시와 동해시 지역 내에 거주하는 산불피해지역 어린이들에게 국산 8비트 패밀리 게임기 300대를 전달했다. 또한 5월 23일에는 강화도 마니산 참성단에서 게임산업 발전기원제를 통해 국내게임산업에 관한 축원을 올리는 등 국내 게임산업의 새로운 흐름을 예감케 했다. 한국 게임물 유통협회는 유통업계를 대변하는 단체로서, 이전 '한국 가정용 게임산업 협회'를 확대, 개편한 단체이다. 한국 게임물 유통협회는 불법복제 금지 계몽활동, 비디오게임 심의완화 및 게임기 특소세 면제운동 등, 국내 게임업계의 구조적인 문제 해결을 활동 목적으로 하고 있다.

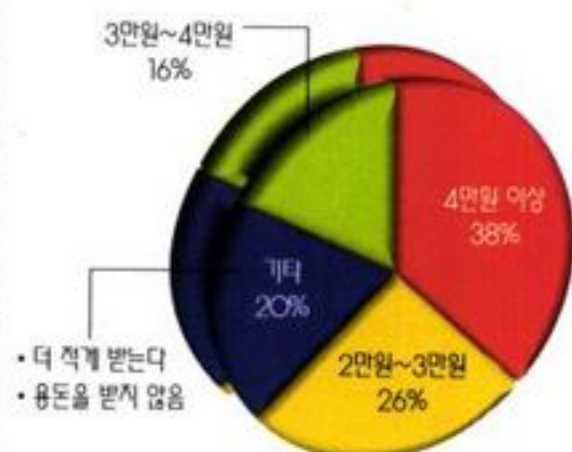
그래픽으로 보는

POWER 앙케이트

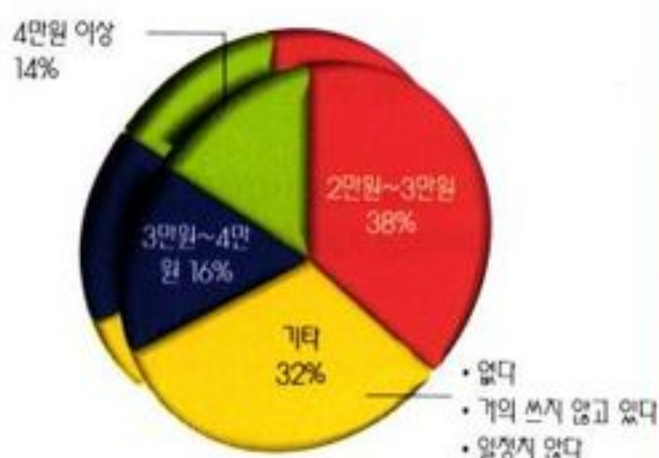
이번달에는 게이머의 게임생활에 대해 조사해 봤습니다. 역시 대부분 학생으로 용돈을 쪼개어 게임을 즐기는 분이 많았는데요. 설마 요즘도 차비가 아까워 걸어다니시나요?

질문 1

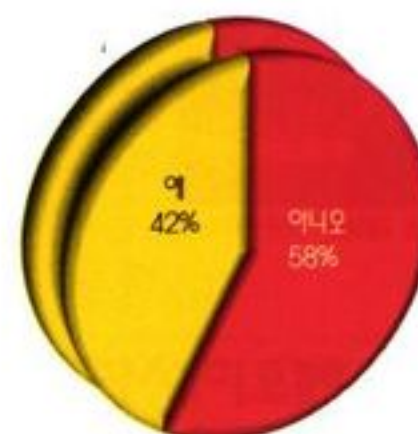
한달 평균 용돈은 얼마 정도입니까?

3만원~4만원 16%
4만원 이상 38%
기타 20%
• 더 적게 받는다
• 용돈을 받지 않음
2만원~3만원 26%

질문 2

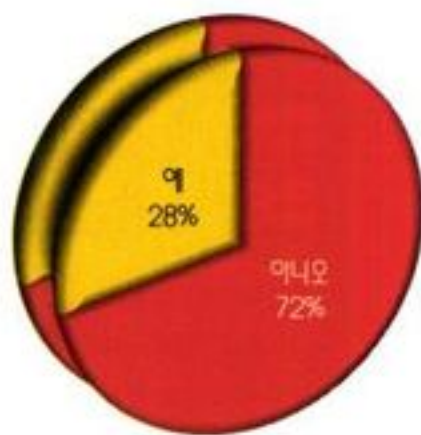
게임기를 소유하고 계시다면 게임 구입을 위해 지출하는 돈은 한 달에 어느 정도입니까?

4만원 이상 14%
2만원~3만원 38%
3만원~4만원 16%
기타 32%
• 없다
• 거의 쓰지 않고 있다
• 일정치 않다

질문 3

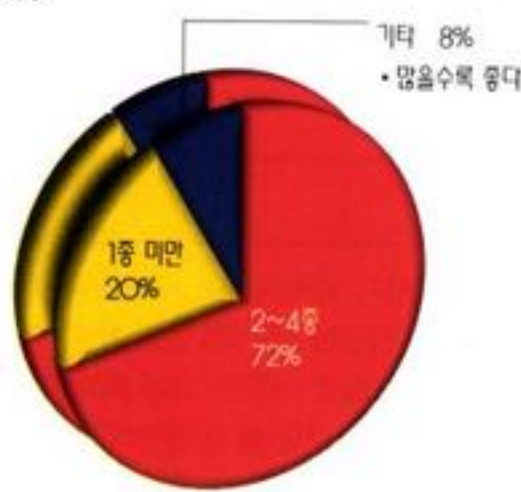
지금 받고 계신 용돈이 게임을 위해 충분하다고 생각하십니까?

예 42%
아니오 58%

질문 4

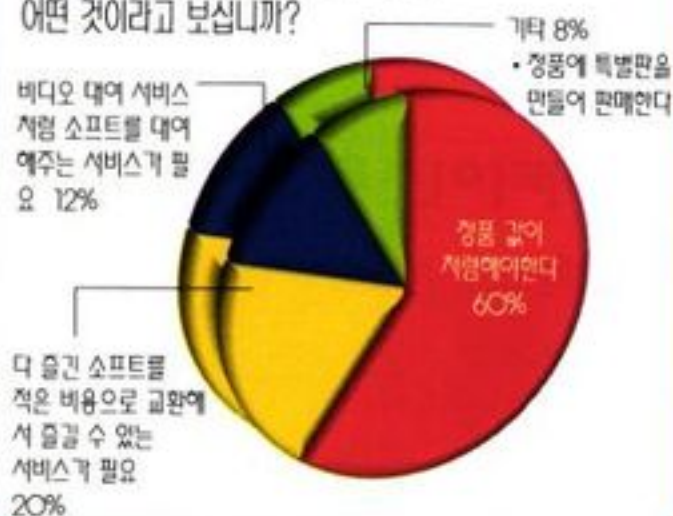
신작 게임을 구입할 때 정품을 이용하십니까?

예 28%
아니오 72%

질문 5

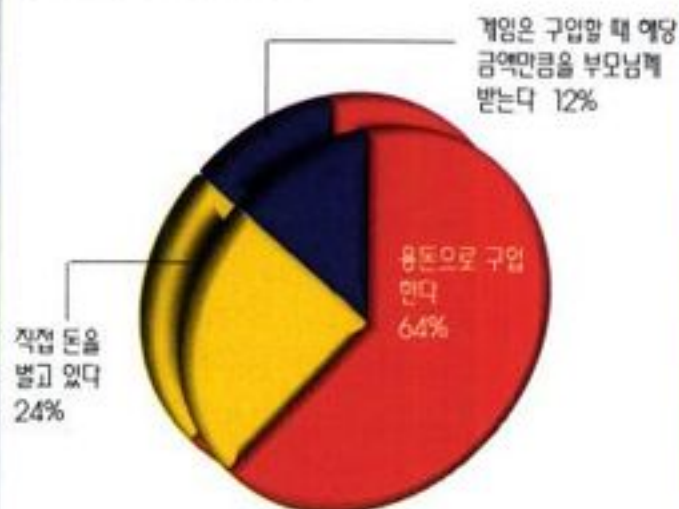
한달 동안 즐길 수 있는 소프트의 개수는 몇 개 정도라고 생각하십니까?

기타 8%
• 많을수록 좋다
1종 미만 20%
2~4종 72%

질문 6

곧 비디오게임 시장이 개방되고 정품 유통이 일반화되면 게임값이 많이 오르게 될텐데, 이에 관한 대안은 다음중 어떤 것이라고 보십니까?

기타 8%
• 정품에 특별판을 만들어 판매한다
비디오 대여 서비스처럼 소프트를 대여해주는 서비스가 필요 12%
정품 값이 저렴해야한다 60%
다 즐긴 소프트를 적은 비용으로 교환해서 즐길 수 있는 서비스가 필요 20%

질문 7

게임을 구입하실 경우 아래중 어떤 방식을 이용하십니까?

게임은 구입할 때 해당 금액만큼을 부모님께 받는다 12%
용돈으로 구입한다 64%
직접 돈을 벌고 있다 24%

통계 BOY'S 통계 VOICE

한달 평균 용돈은 2~3만원, 그리고 4만원 이상이라는 분이 많았고요
그 대부분을 게임으로 지출한다는 분이 많았습니다.
또한 자신이 받는 용돈이 충분하냐는 질문에 만족한다는 분과 그렇지 못한 분이
비슷한 수치로 나와 그래도 어떻게든 게임생활은 영위하고 계신 것 같습니다.
물론 정품과 복사의 사용비가 1 : 3 정도이긴 하지만요. 그래도 비디오 시장이 개방되면
우선 정품 소프트의 가격이 저렴해야된다는 분들이 반수 이상을 차지한 것을 보니 가격만 알맞게
책정된다면 곧 정품 시장의 활성화도 무리는 아닌 것 같습니다.
확실히 지금 정품 소프트가 비싸긴 하지요?

Goods Information

THE DIGEST OF DIGITAL ENTERTAINMENT NEWS

PRODUCT

슈퍼 AV 셀렉터

모니터에 S단자가 있다고 해도 게임기가 두 대 이상이면 매번 바꾸어 연결하기도 번거롭고, 그렇다고 S단자 셀렉터를 구입하고 싶어도 가격이 비싸 선뜻 결정하기 힘들고…. 그런 분들을 위한 저가격 S단자 셀렉터가 발매되었다. 기본적으로 4개의 S단자 케이블을 동시에 접속할 수 있으며 기존 셀렉터와 달리 AV영상 입력단자까지 있기 때문에 AV셀렉터의 기능도 함께 가지고 있다. 간단히 버튼만으로 화면을 바꿀 수 있고, 헤드폰단자까지 있기 때문에 집에서 조용히 게임하고 싶을 때도 제격. 기존 S단자 셀렉터의 50%도 안되는 가격과 S단자와 AV단자를 동시에 사용할 수 있다는 장점을 가지고 있어, S단자가 필요없는 사람도 AV셀렉터로 충분히 활용할 수 있다는 것이 특징이다.

문의: 게임본부 701-1667 (주) 센추럴 서플라이 704-1515

PS-PC USB 컨버터

PC용 컨트롤러가 아무리 잘 만들어졌다고 해도 가정용 게임을 즐기던 사람에게는 위화감을 주는 것이 사실이다. 그러한 문제를 말끔히 해소시켜주는 주변기기로 PS의 모든 주변기기를 PC에서 사용할 수 있게 해주는 PS-PC USB 컨버터가 발매되었다. 이전에도 이런 주변기기는 있었지만 이번에 발매된 것은 조이스틱 포트나 프린터 포트가 아닌 USB 포트에 직접 연결하여 월등히 빠른 속도와 안정성을 제공해주며 PS의 대표적인 주변기기 듀얼쇼크에도 대응하여 아날로그 조작 및 진동까지 지원한다. 세련된 풀 컬러 디자인에 편리한 사용방법. 그동안 호환성 문제 등으로 PS와 PC의 주변기기를 따로 구입하던 사람들에게는 필수 아이템이다.

문의: 게임본부 701-1667 (주) 센추럴 서플라이 704-1515

오디오 CD, MP3 재생기 SM -2000C 발매

파인랩코리아에서 최근 오디오CD와 MP3 CD를 함께 재생하는 휴대용 MP3 CD플레이어인 「SM-200C」를 선보였다. 이 제품은 CD-DA, CD-R, CD-RW의 재생을 모두 지원하며 MP3 CD를 재생할 시에는 4종류의 이퀄라이저 기능으로 자신의 좋아하는 음질을 설정하여 들을 수 있다. 또한 MP3의 경우 한장의 CD안에 100곡이상의 음악이 저장되기 때문에 Searching Skip기능을 통해 정지 또는 일시정지상태에서 10곡씩 넘기면서 찾고자 하는 곡에 쉽게 접근할 수 있도록 했으며, 스캔 기능을 통해 각 곡의 앞부분을 10초정도 먼저 들려줌으로써 사용자가 듣고자 하는 곡을 쉽게 식별할 수 있도록 했다. 또한 리모콘이 부착된 이어폰이 기본사양으로 제공되며 자동차에서 MP3 CD를 사용할 수 있는 카 커넥팅 팩과 카 배터리 코드와 같은 액세서리가 별도로 발매된다. 파인랩코리아에서는 5월말부터 미국과 유럽시장에 대한 수출을 먼저 시작하고 국내시장에 대한 판매는 빠르면 오는 7월경으로 전망하고 있다.

문의처 : ㈜파인랩코리아 (0343)384-1765

PRODUCT

PS-PC 호환 멀티 컨트롤러

이번에 소개할 상품은 또다른 개념의 컨트롤러, PS-PC호환 멀티 컨트롤러이다. 이 컨트롤러는 케이블을 바꿔주는 것만으로 PS와 PC 양쪽에서 사용할 수 있으며 고밀도 집적회로를 채용하여 뛰어난 성능과 기능을 자랑한다. 컨버터 등을 거치지 않고 바로 PC에서도 사용할 수 있기 때문에 번거로운 컨버터나 혹은 양쪽의 전용 컨트롤러를 따로 구입하지 않아도 되는 경제적인 주변기기이다.

문의: 게임본부 701-1667 (주) 센추럴 서플라이 704-1515

BOOK

아버지를 물리쳐라

존 마스든(John Marsden) 지음/김선경 옮김

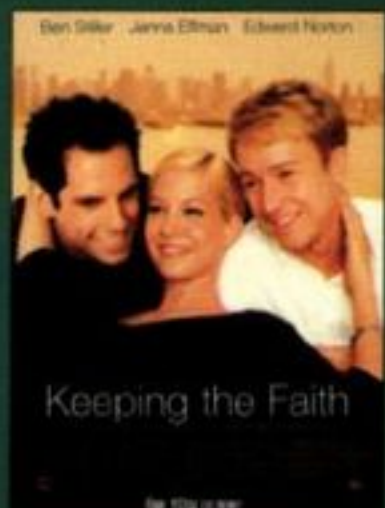
신국 변형판/248쪽/값 7,500원

독립심과 책임감 있는 진정한 남자가 되기 위해 해야 할 일들에 대해 직설적이고도 통쾌하게 써내려간 위한 책이 출판됐다. 이 책에는 청소년기 남자들이 어떻게 하면 자신을 극복하는 과정을 통해 좀더 강해지고, 정직해지고, 두려움과 맞설 수 있게 되는지를 제시하고 있으며 파괴적이거나 자신을 파멸시키는 수단을 사용하지 않고 문제를 해결할 수 있는 길을 제시한다. '단순히 살아남아 있다는 것만으로도 남자가 될 수는 있다. 그러나 성숙하고 지혜로운 남성이 되기 위해서는 단순히 생일을 맞는 일 이외에 정말 해야 할 일이 있다.'라는 존 마스든의 말처럼 이 책의 첫 장에서는 진정한 어른이 되기 위해 정말 해야 할 일들을 제시해준다. 진지한 내용, 철학이 담긴 다소 딱딱한 이야기를 담고 있으면서도 자연스럽게 읽는 이들에게 공감을 이끌어 내는 청소년을 위한 책이다.

MOVIE

키핑 더 페이스(KEEPING THE FAITH)

개봉예정일: 6월 10일

어린 시절부터 죽마고우인 제이크 슈랩(벤 스틸러 분)과 브라이언 핀(에드워드 노튼 분). 핸섬하고 자신만만한 뉴욕의 잘나가는 이 두명의 독신남 앞에 어느날 초등학교 시절 삼총사 중 하나였던 애나 라일 리가 나타난다. 의리파 왈가닥 소녀에서 아름답고 유능한 경영인으로 변신한 애나의 등장에 두 남자의 마음은 설레이기 시작하는데…. 그러나 제이크는 유태인 랍비이고 브라이언은 천주교 신부. 둘 중 누구도 선뜻 애나에게 적극적인 구애를 못하는 가운데, 애나는 제이크를 사랑하게 된다. 브라이언에게는 사실을 숨기는 애나와 제이크. 하지만 혼자 사랑의 열병을 앓던 브라이언은 마침내 제이크와 애나의 관계를 알게 되고, 이로서 한 여자를 둘러싼 신부와 랍비간의 미묘한 삼각관계가 형성된다.

Top Game Ranking

플레이스테이션/ 플레이스테이션 2 Top 10

1 브레스 오브 파이어 4 -변하지 않는 것-

RPG/캡콤/4월 27일/5,800엔

담당자 멘트

캡콤이 선보이는 대작 RPG 「브레스 오브 파이어 4」가 단연 돋보입니다. 철권TT와 DOA2는 여전히 인기를 모으고 있으며 「릿지 레이서 5」는 매장에서 품귀현상까지 보일 정도로 잘 나가고 있습니다. 게다가 「프라이멀 이미지」와 「러브 스토리」의 인기도 무시하지 못할 수준이군요. PS와 PS2 모두 즐거운 한달입니다.

2 철권 태그 토너먼트

PS2/격투액션/남코/3월 31일/6,800엔

3 데드 오어 얼라이브 2

PS2/격투액션/테크모/3월 31일/6,800엔

4 더 킹 오브 파이터즈'99

격투액션/SNK/3월 23일/5,800엔

5 레이 크라이시스

슈팅/타이토/4월 20일/5,800엔

6 록맨 대시 2 -에피소드 2 「거대한 유산」-

RPG/캡콤/4월 20일/5,800엔

7 그라디우스 3&4 -부활의 신화-

PS2/슈팅/코나미/4월 13일/오픈

8 릿지 레이서 V

PS2/레이싱/남코/3월 4일/6,800엔

9 인연이라는 이름의 펜던트 -With TOYBOX 스토리즈-

어드벤처/NEC 인터채널/4월 6일/6,800엔

10 프라이멀 이미지 Vol.1

PS2/ETC/아틀라스/4월 27일/6,800엔

드림캐스트/ 세가 새턴 Top 10

1 파워스톤 2

대전액션/캡콤/4월 27일/5,800엔

담당자 멘트

'역시 캡콤입니다. 전작과 전혀 다른 게임으로 발매되어 버린 「파워스톤 2」가 대 호평을 받고 있으며 2위 역시 캡콤의 「마벨 VS 캡콤 2」가 자리잡고 있습니다. 또한 국내에서는 하드웨어와 비슷한 가격대에 팔리고 있는 삼바 DE 아미고가 새롭게 순위에 진입했습니다. 발매된 소프트도, 앞으로 발매되는 소프트도 모두 굵직한 것들뿐이니 DC가 없으신 분들은 이제 슬슬 구입을 고려해보시는건 어떨까요?

2 마벨 VS 캡콤 2 -New Age Of Heroes-

격투액션/캡콤/3월 23일/5,800엔

3 삼바 DE 아미고

음악게임/세가/4월 27일/5,800엔

4 더 킹 오브 파이터즈'99 에볼루션

격투액션/SNK/3월 30일/5,800엔

5 소서리언 -칠성마법의 사도-

RPG/빅터 인터랙티브 소프트웨어/4월 27일/5,800엔

6 바이오해저드 - 코드: 베로니카-

어드벤처/캡콤/2월 3일/6,800엔

7 NBA 2K

스포츠/세가/3월 23일/5,800엔

8 실황 파워풀 프로야구 -Dreamcast Edition-

스포츠/코나미/3월 30일/5,800엔

9 데드 오어 얼라이브 2

격투액션/테크모/3월 16일/38.99＄

10 크레이지 택시

레이싱/세가/1월 27일/5,800엔

닌텐도64/ GB Top 10

1 젤다의 전설 -무쥬라의 가면-

액션RPG/닌텐도/4월 27일/5,800엔

담당자 멘트

예상했던 대로 「젤다의 전설 -무쥬라의 가면-」이 압도적인 인기를 받으며 1위로 올라섰고, 실황 시리즈 최신작 「실황 파워풀 프로야구 2000」이 2위에 랭크되었습니다. 게다가 GB로 발매된 파워 프로군 포켓 2와 메탈기어 고스트 바벨도 많은 인기를 얻고 있고…, 매달 이 정도로만 게임이 발매된다면 좋겠습니다.

2 실황 파워풀 프로야구 2000

스포츠/코나미/4월 29일/7,800엔

3 별의 커비 64

액션/닌텐도/3월 24일/6,800엔

4 파워 프로군 포켓 2

GB/ETC/코나미/3월 30일/4,500엔

5 동키콩 64

액션/닌텐도/99년 12월 10일/7,800엔

6 이토이 시게사토의 배스낚시 No.1 결정판

낚시/닌텐도/3월 31일/6,800엔

7 포켓 몬스터 금·은

GB/RPG/닌텐도/99년 11월 23일/4,800엔

8 슈퍼로봇 대전 64

S·RPG/반프레스토/99년 10월 28일/7,800엔

9 마리오 파티 2

보드/닌텐도/99년 12월 17일/5,800엔

10 메탈기어 고스트 바벨

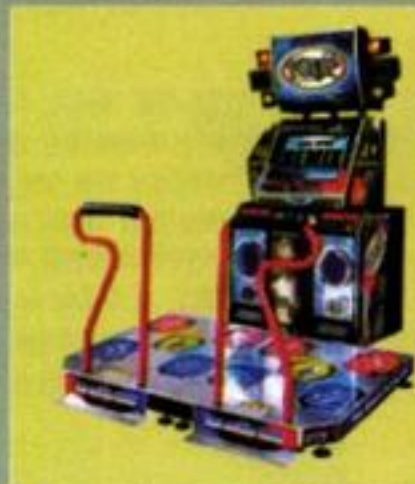
GB/액션/코나미/4월 27일/4,500엔

: 지난달과 동일 : 새로 순위 진입 : 지난달보다 내려감 : 지난달보다 올라감

■ 통계 기간: 2000년 5월 1일 ~ 5월 25일
■ 조사 방법: 게임파워 00년 6월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%), 미국 · 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

아케이드 Top 10

1 PUMP IT UP

음악게임/안다미로

담당자 멘트
날이 갈수록 그 열기를 더해 가는 PUMP IT UP. 이번달도 여전히 정상을 지키고 있으며 Q, B, G까지 발매되어 당분간 펌프의 인기는 식지 않을 것 같습니다. 하지만 이번달에 가장 돋보이는 건 음악게임 틈새를 비집고 당당히 2위까지 치고 올라온 「마블 VS 캡콤 2」인 것 같습니다. 서서히 격투게임도 강세를 보이기 시작하는걸까요…? 어쨌든 좋은 현상입니다.

2 마블 VS 캡콤 2 -New Age Of Heroes-
격투액션/캡콤

3 댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX
음악게임/코나미

4 사일런트 스코프
액션/코나미

5 데드 오어 얼라이브 2
격투 액션/테크모

6 삼바 DE 아미고
음악게임/세가

7 철권 태그 토너먼트
격투액션/남코

8 드럼 매니아
음악게임/코나미

9 더 킹 오브 더 파이터즈' 99
격투액션/SNK

10 Ez2Dj -스페셜 에디션 -
음악게임/어뮤즈 월드

기대 소프트 Top 10

1 파이날 판타지 9

PS/RPG/스퀘어/7월 7일/6,800엔

담당자 멘트
당당히 일위를 고수한 것은 FF9입니다. 발매일까지 앞당겨 졌으니 유저들은 좋으시겠습니다. 게다가 FF9을 플레이할 때쯤이면 DQ7도 발매될테니…. 「센티멘탈 그래피티 2」는 계속되는 발매연기로 오히려 기대도가 떨어졌으며 「바이오해저드 0」는 지난달 정보공개후 기대도가 급상승되었습니다. 언제나 느끼는 거지만 가장 화려한 것은 역시 기대 소프트인 것 같습니다

2 드래곤 퀘스트 7 - 에덴의 전사들 -
PS/RPG/에닉스/8월 26일/6,800엔

3 바이오해저드 0(제로)
N64/어드벤처/캡콤/미정/미정

4 테일즈 오브 이터니아
PS/RPG/남코/2000년/미정

5 그랜 트리스모 2000
PS2/레이싱/SCEI/미정/미정

6 캡콤 VS SNK -밀레니엄 파이트 2000-
ARC/격투액션/캡콤/미정/미정

7 마리오 스토리
N64/RPG/닌텐도/8월 11일/6,800엔

8 그랜디아 2
DC/RPG/게임아츠/8월 3일/미정

9 사쿠라 대전 3 -파리는 불타고 있는가?-
DC/어드벤처/세가/가을/미정

10 센티멘탈 그래피티 2
DC/어드벤처/NEC 인터채널/7월 29일/6,800엔

프리 랭킹 -유저가 뽑은 새턴 최고 게임- Top 10

1 데빌 서머너 -소울 해커즈-

RPG/아틀라스/97년 11월 13일

담당자 멘트
이번달 프리 랭킹은 일본의 유저가 뽑은 새턴 최고의 게임입니다. 1위는 「데빌 서머너 -소울 해커즈-」, 조금 예상 밖의 결과일까요…? 하지만 게임의 완성도를 보면 납득할 만도 합니다. 또한 재미있는 것은 「버추어 파이터 2」는 순위에 들지 못했으며 새턴의 손꼽히는 매니악 게임 「크로스 탐정 이야기」가 6위에 올라왔군요. 역시 판매량과 게임의 완성도는 별개의 문제인 것 같습니다.

2 이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노
A.D.M.S/엘프/97년 12월 4일

3 이브 버스트 에러
어드벤처/이마디오/97년 1월 24일

4 선더포스 5
슈팅/테크노 소프트/97년 11월 11일

5 컬드셉트
TBL/세가/97년 10월 30일

6 크로스 탐정 이야기
어드벤처/워크잼/98년 6월 25일

7 랑그릿사 5 -THE END OF LEGEND
S · RPG/메사이어/98년 6월 18일

8 그랜디아
RPG/게임아츠/97년 12월 18일

9 마치(街)
사운드 노벨/춘 소프트/98년 1월 22일

10 사쿠라 대전 2 -그대여 죽지마오-
어드벤처/세가/98년 4월 4일

경제가 어려울 수록 소비는 신중하게!!!

파워 나침반

'4.27 쇼크'. 5월달, 그나마 후반기에 등장하는 몇몇 소프트의 연기와 4월말에 등장했던 소프트들이 실질적으로 5월의 주인공이 되면서 4월 27일에 등장했던 소프트들이 나침반을 거의 싹쓸이하고 있다. 5월의 기대주인 「슈퍼 로봇 대전 알파」를 비롯한 기대 소프트들이 거의가 25일을 예정일로 두고 있는데다가 연기설이 무성하여 주역 소프트들의 이월현상은 계속될 전망이다. 아케이드에서는 새로이 「펌프 잇 업」의 신버전이 등장하여 다시금 댄스 게임의 인기를 이어가려하고 있는 점이 눈에 띈다.

10 지갑에서 나가는 소프트 정가와 그것을 구하러 돌아다니는 노력조차 아깝지 않다. 절대 구입하도록.
9 망설이지 말고 구입하자. 후회할 일은 거의 없을 것이다.
8 흠잡을 데 없는 게임이지만 개인적인 차이가 반영될 수 있다.
7 보통 이상은 된다. 적어도 사흘 이상 당신을 즐겁게 할 것이다.
6 예의상 플레이해주는 것은 나쁘지 않다.
5 구입을 하기 전에 빌려서 플레이해보고 구입을 심사숙고 할 것.
4 이미 당신이 가지고 있는 게임들이 이 소프트보다 재미있을 것이다.
3 다른 사람의 플레이담을 듣는 것만으로도 충분하다.
2 소프트 이름을 들은 것만으로 충분하다. 그나마 오래 기억하지 않아도 좋다.
1 이 작품이 발매된 날은 공포의 대왕이 강림한 날과도 같다.
0 이 소프트의 존재자체를 모르고 지나쳐주기 바란다.

등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 0~10의 열한 단계로 구분된다(숫자가 높을 수록 추천도가 높다). 아케이드 게임의 리뷰는 '구입 여부'가 아닌 '플레이 여부'. 리뷰에 붙어 있는 强占!란에는 그 리뷰어가 느끼는 게임 최대의 장점을 한 마디로 서술하여 게임의 장점을 한 눈에 파악할 수 있도록 하였다. 개인적으로 2개월 내에 발매된 게임중 하나를 평가하는 프리 리뷰는 말 그대로 개인적인 평가이기 때문에 점수는 따로 부과하지 않는다. 망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!

A. 프라이멀 이미지

PS2/아틀러스/ETC/4월 27일

紳士임당

그는 재미없는 게임도 재미있게 즐기려고 노력하는 게이머였다. 하지만 지금은 재미있는 게임을 재미있게 즐길 시간조차 없어 슬퍼하는 게이머이다. 게임은 즐기는 것이라고 우기면서 대전에서 이기면 기고만장한다는 비열함도 가지고 있어 신사라는 닉에 침을 뱉고 있다. 특별히 싫어하는 게임장르는 없고 이것저것 집적거리는 타입. 기자가 되기 전에는 '전통목 읽는다 찰야 파워 게이머' 였다고 우기지만 글쎄, 아직도 믿는 사람이 없는데 말이지. 최근엔 바빠진 관계로 기타프릭스나 드럼매니아 같은 음식게임을 즐기고 있다.

GO, GO, GO! : 오라, 오라, 오라! 아무거나 오라!
Speciality : 상황에 따라 바뀜. 현재 드럼매니아

5

· 强占! 일본어를 전혀 몰라도 OK

게임은 즐기라고 있는 것이다. 그러나 이 게임은 정말 아니다. 이건 캐릭터의 액션이 전무한 단순동작구성 시뮬레이션일 뿐이다(무슨 츠쿠르 시리즈냐?). 게이머는 게임내의 캐릭터를 조작하면서 과연 어떤 재미를 느낄까? 마네킹을 움직인다는 만족? 시각적인 만족? 그리고 스토리조차 제로. 이벤트도 제로. 캐릭터의 동작을 연구하여 사진을 찍는 것. 그리고 그것을 반복하는 것이 게임의 전부이다. 이 작품이 vol. 1이든 뭐든 간에 이 작품 하나의 게임성만을 판단한다면 절대 추천하고픈 게임은 아니다. 하지만 혼자서. 같은 무리끼리 즐기면 재미가 느껴지는 게임이라 본다.

사미

좋아하는 장르는 어드벤처와 비주얼 노벨이며, 캐릭터성이 뛰어나고, 시나리오의 깊이가 있는 게임을 좋아한다. 좋아하는 인물은 칸노 히로유키, 좋아하는 원화가는 야마즈유 타츠키, 좋아하는 제작사는 아벨과 시즈웨어, 좋아하는 게임은 미소녀 게임. 좋아하는 성우는 히카미 쿄코와 코우다 마리코. 이 중 두 가지 조건만 맞아도 플레이한다. 그 외 슈팅이나 레이싱 두 장르를 제외한 모든 장르에서 전형적인 대작이라 불리는 게임은 일단 플레이한다(하지만 그 대작의 기준에 문제가 있다고 한다).

GO, GO, GO! : 전형적인 미소녀 게임, 어드벤처
Speciality: 디자이어, 이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노

7

· 强占! 아틀라스가 사고쳤다

여기 세기말 제작사 아틀라스. 컨셉부터 남다른 게임으로 PS2의 성능이 좋다는 것을 이런식으로 증명해 주다니 감동할 따름이다. 게임은 간단하다. 사진을 찍어 다양한 아이템을 얻고, 그것을 이용해서 또다시 사진을 찍고…. 물론 이런류의 게임은 기존에도 많이 발매되었지만 실제 게임내 캐릭터의 포즈(!)를 잡아줄 수 있는 게임은 전무후무하다. 어쨌든 PS2로 발매된 첫 번째 미소녀 게임이라고 할 수 있기에 그 의미가 크며 Vol. 1이기 때문에 Vol. 2를 기대할 수 있다. 하지만 문제는 이것이 전부일 뿐… 이렇다할 모드가 없다. 왠지 컨셉만 그럴싸 하게 잡아놓고, 제작에는 전혀 신경을 쓰지 않을 듯한…. 적어도 각 캐릭터들의 데이트 이벤트&다양한 연출 등을 준비해 주었으면 좋았을텐데… 하는 아쉬움이 남는다.

원고 마스터 K

언제부터인가부터 게임을 분석적으로 플레이하는 눈을 가지게 된 올드 타입 게이머. 사운드 소스와 그래픽 라이브러리의 나열인 게임을 너무 많이 봐왔기에 일어난 현상이라고 변명해본다. 그 때문인지 본인에게 재미를 느끼게 해주는 게임을 만났을 때는, 경의감을 표하며 게임에 빠져들곤 하는데…. 감정의 상태에 따라 플레이할 게임을 찾아 나서기도 한다. 그가 주는 점수는 절대적인 것이 아니라서, 지난달의 10점이 이번 달의 8점보다 못한 경우도 있는 것이다. 사회적 현상을 떠나 그것은, 어디까지나 개인적 점수랄까.

GO, GO, GO! : 액션, 사파 RPG, 어드벤처
speciality: 에스프레이드, VF3, FF8

7

· 强占! '쿠츠기 켄이치'의 3D 피규어를 내 것으로 할 수 있다

게임기의 3D표현 능력이 높아짐에 따라, 개발자들만의 취미 생활이었던 3D 피규어 가지고 놀기를 일반인들도 즐길 수 있게 되었다. 게임적 요소를 찾자면, 사진을 찍는 타이밍에 맞게 셔터를 누르고 소도구를 모으는 것과, 캐릭터의 자세를 잡아주며 호흡을 같이하는 것뿐이다. 하지만, 딱딱하던 개발용 도구들보다는, 캐릭터가 자신의 의사를 표현한다는 점에서 친근감을 느끼며 자세를 만들 수 있다는 장점이 있다. 캐릭터 그리기를 연습하는 그림쟁이들은 딱딱한 목각 인형이나 자세가 정해진 사진만을 보고 연습하는 것 보다, 좀 더 즐겁게 자세를 잡을 수 있는 용도로도 쓸 수 있다. 어딘가 허전하고 덜 만든 듯한 느낌을 지울 수 없지만, 캐릭터에서 느껴지는 바가 있었다면 구입해도 후회는 없을 것이다. 다만, 관심조차 없던 사람들은 이 소프트를 무시해도 좋다. Vol. 2에서의 개선이 기대되는 작품.

나치스

게임의 겉모습만을 가지고 섣불리 판단해버리는 실수를 저지르기도 한다. 하지만 나중에 직접 플레이를 하면서 재미를 느끼는 경우가 많기 때문에 결과적으로는 남들보다 한 걸음 이상 뒤쳐진 플레이를 하게 된다. 대전 격투, RPG 종류의 게임과 실각성이 뛰어난 시뮬레이션 게임을 주로 하고 있다. 한편, 플레이해온 게임 중에서 연애물이 꽤 큰 비중을 차지하고 있다는 것으로서 이 게이머의 성향을 쉽게 점쳐볼 수도 있다…. 여전히 독일 본토와는 직접적인 관계가 없지만 독일 국적을 가진 게임 캐릭터에게는 애착을 갖기 위해 노력 중.

GO, GO, GO! : 대전 격투, RPG, 간단한 시뮬레이션
Speciality: 스트리트 파이터 시리즈, 두근두근 메모리얼

6

· 强占! 인형놀이를 게임기로 한다

이건 게임이 아니다. 게임이라고는 사진 찍어 점수 모아 소도구 장만하는 것 뿐. 그냥 화면 감상하면서 입 헤~ 벌리는 것 외에는 아무 것도 없다. 단, 프로듀스 모드는 꽤 재미있다. 3D로 잘 구현된 캐릭터를 움직이면서 이런 저런 동작 만들어보는 것이 상당히 재미있다. 엽기적인 포즈도 해보고 예쁜 포즈도 만들어보고…. 소도구도 있으니 여러가지로 활용할 수도 있고…. 한마디로 아쉬움이 많이 남는 소프트이다. 조금 더 신경을 썼다면 훨씬 좋은 게임이 될 수도 있었을 텐데…

B. 삼바 데 아미고

DC/세가/음악게임/4월 27일

· 強占! 미니 게임으로 온 가족, 친구들과 즐겁게!

아케이드에서 볼 수 없었던 미니게임의 추가가 가장 눈에 띄는 점이라고 할 수 있다. 두더지 잡기나 돌 까기, 연속 포즈 취하기 등등. 가족이나 친구들과 함께 즐기면 재미가 100배 증폭되는 미니 게임. 그야말로 가정용만의 특전이라 할 수 있겠다. 게다가 가정용 컨트롤러가 너무 비싸게 거래되고 있어서 부모님의 지원이 없으면 구입하기 힘들다는 것도 가정용 파티게임을 지향하고 있는 DC용 삼바의 특전이다(?). 안타까운 점은 삭제된 음악이 있다는 점. 업소에서도 인기가 많았던 리키 마틴의 음악들이 왜 삭제되었는지는 이해하기 힘든 부분이다. 그래도 전용 컨트롤러가 플스2용 드럼매니아의 콘트롤러보다 훨씬 이식이 잘되었다는 것은 무척 샘이 난다. 그리고 삼바의 전용 컨트롤러로는 부모님 안마나 양념 빻기 등에 사용할 수 있지 않은가(농담)! 역시 온가족의 삼바다.

· 強占! 음악게임의 확일화를 깨트렸다

놀라운 이식이다. 아케이드의 그 느낌 그대로 즐길 수 있다는 것이 가장 큰 장점이다. 국내에서는 DC와 비슷한 가격에 팔리는 삼바 세트(마라카스+소프트)지만 만족도는 분명 최고. 전용 컨트롤러가 없다고는 해도 DC 패드만으로 플레이할 수 있으나 패드로 '팝픈 뮤직'을 즐기는 것이 더 나을지도(아니면 패드로 '기타 프릭스'를 즐기던지). 차라리 마라카스가 없으면 게임이 플레이되지 않는다고 보는 것이 좋다. 또한 DC만의 오리지널 수록곡들과 다운로드 곡 등을 포함해서 아케이드의 것보다 추가된 것이 많아 즐겁다. 하지만 애석한 것은 인기 라틴 가수인 '리키 마틴'의 유명한 두 곡이 삭제되었다는 점이다. 그래서 재미가 36%하락…, 이왕이면 앞으로 다운로드할 수 있는 곡에라도 추가해줬으면 하는 바램이다. 마지막으로 리뷰는 객관적인 입장에서 해야하는 것이니 미소녀가 안나와서 할 가치가 없다…는 등의 말도 안되는 리뷰는 쓰지 않겠다.

· 強占! 아케이드에는 없는 추가 곡마저 등장

국내에 보급된지 얼마 안되는 업소용에 이어, 그 느낌을 완벽하게 재현한 DC용 추가 이식작이 등장했다. 업소용과 센서의 방식은 조금 다르지만 훌륭한 조작감을 가지고있어, 여러사람의 손에 힘껏 혹사당한 업소용의 것보다 느낌이 좋다. 게임이야 두말할 것 없이 즐겁다. DDR과 비교할 때는 어맹짐(다세대의 경우 심각하다) 걱정할 필요가 전혀 없어 좋고, 업소용과 비교할 때는 음악을 확실히 들을 수 있어서 좋다. 개인적으로는 세가 게임의 음악에 맞춰서 마라카스를 흔들 수 있어서 좋았다. 특히 '랜티히어로 NO. 1'의 경우 아직 발표되지 않은 '카게야마 히로노부' 버전의 주제가가 수록되어 있어 그 정성에 감동하게 한다(파이터즈 메가믹스에서 미소요시세가 부른 그것이다). 이식만을 놓고 보자면 만점 이상이다.

· 強占! 꼼꼼하게 준비된 다양한 모드

제대로 된 이식이 무엇인지를 보여주는 게임이다. 아케이드 판과 비교해서 뒤떨어지는 것이란 찾아볼 수가 없으며 추가된 것이 많다. 특히 선택할 수 있는 신장의 개수가 3가지에서 5가지로 늘었다는 것은 제작사의 세심한 배려를 볼 수 있는 점. 그밖에도 옵션 화면에서 상세한 설정을 할 수 있게끔 준비해 두었다. 챌린지 모드는 '스파EX'에서 유명한 익스퍼트 모드와 유사한 것으로서 마라카스 대왕을 목표로 여러 가지 과제들을 해결해 가는 도전욕을 불러일으킨다. 5가지의 미니게임의 성적을 통틀어서 자신의 라틴 지수를 평가할 수 있는 모드도 상당히 매력적이다. 또한 인터넷 모드에서는 '삼바 데 아미고'의 홈페이지로 찾아가서 새로운 곡들을 다운 받을 수 있도록 하는 등 여러 모로 서비스 정신이 투철하다. 다만 안타까운 점은 국내에서는 전용 컨트롤러의 값이 상당히 비싸다는 것이다. 돈이 부족한 사람이라면 하고싶어도 함부로 즐길 수가 없다는 것이 서글프다.

C. 젤다의 전설 ~무쥬라의 가면~

N64/닌텐도/RPG/4월 27일

· 強占! 닌텐도가 내세우는 완구 같은 게임은 아직 그 의미가 시들지 않았다.

얼핏보기엔 작은 세계관인 듯하지만 치밀하게 구성된 인과관계와 젤다 시리즈 특유의 수수께끼 풀이가 그 절정을 이루고 있다. 3일 간의 시간을 반복하며 모든 이벤트를 이루어간다는 독특한 플레이 구성은 전작의 후광을 업고 나오는 후속작이란 범주를 벗어나게 만들어 줄만 하다. 연출이나 음악, 그래픽 등도 보강된 것은 물론! 몇 가지 단점을 꼽으라면 그래도 짧은 시나리오 임에는 변함이 없기에 미니 게임이나 서브 스토리의 비중이 좀 크다는 것. 하지만 닌텐도가 만드는 게임이 대부분 조작자 즉, 플레이어 자신이 기술 연마를 하지 않으면 수월한 게임진행을 할 수 없다는 건 누구나 다 아는 일! 참는 수밖에 없다는 것이다. 개인적으로 마음에 드는 것은 가면이란 개체를 힘이 담긴 또 하나의 객체, 또 하나의 인격으로 구성해 인간의 심리 내면에 작용하는 가면을 뒤집어 쓴 자신에 대해 생각하게 만드는 게임이란 점.

· 強占! 소프트 때문에 하드웨어를 살 수 있는 몇 안되는 게임

드디어 발매되었다. 발매 첫주만에 30만개를 돌파하고, 각종 잡지 순위에 압도적으로 1위를 차지한 N64의 킬러소프트. N64를 가지고 있다면 무조건 해야되고, 가지고 있지 않아도 플레이해 봐야하는 게임. 그래픽이나 기본적인 액션은 전작과 비슷하지만 게임성으로는 놀라운 진보를 이루었다. 또한 확장 메모리팩이 필수의 깨끗한 그래픽은 다른 차세대기가 부럽지 않으며, 적절한 난이도에 성취감을 느끼게 해주는 퍼즐 등은 무리없이 게임에 몰입할 수 있게 해준다. 혹자는 '전작과 달라진 점이 없다', '그래픽이 구리다'라고 트집을 잡지만 그런 사람은 아직 게임을 제대로 못해본 것이다. 정말 1시간만 제대로 플레이해보면 지금까지 발매된 액션RPG 게임 중 최고라고 단언할 수 있을 정도이다. 시시콜콜한 이유는 접어두고 일단 플레이해보자. 당신 게임인생이 바뀔 것이다

· 強占! 다시 한번 젤다의 세계에 빠질 수 있다

뻔한 구성이 아닌 그런 미지의 모험을 즐길 수 있다는 것이 젤다의 전설 시리즈의 장점이다. 이번 작품은 동기종의 전작 '시간의 오카리나'와 동일한 조작 형태와 구성으로 여러 가지 미션의 개념을 클리어하며 게임을 진행시키는 형식으로, '외전'이라는 수식어에 잘 맞는 작품이라 할 수 있다. 전작을 즐겨본 게이머라면 다시금 향수를 느끼며 쉽게 빠져들 수 있게끔 구성된 것이 장점. '시간의 오카리나'의 유명 캐릭터들이 다른 역할로 카메오 출연하는 것도 즐겁다. 다만 게임 속에 주어진 3일의 시간에 일정 이벤트를 진행하지 못하면 다시금 같은 경험을 해야한다는 점은 '센무'의 그것과 같이 조금 어색하기도 하다. 하지만, 이 작품을 플레이하는 게이머는 마지막 보스를 만날 때까지 점차 신비로워지는, 끊임없이 새로운 세계를 경험할 수 있으리라 확신한다. 닌텐도의 게임관을 느낄 수 있는 작품.

· 強占! 이벤트 만재!

기본적인 게임 시스템이나 난이도는 전작과 비교해볼 때 크게 차이를 느낄 수 없다. 그러나 독특한 세계관이 '아! 이거 물건이네'라는 말이 절로 나올 정도로 훌륭하다. 3일이라는 제한시간을 계속 반복해야만한다는 것이 어떻게 보면 부담스러울지 모르지만 스토리의 복선과 앞뒤를 딱 맞아떨어지게 해주는 중요한 요소다. 처음에 게임을 할 때 꽤 적응시간이 필요한 게임이라고 할 수 있다. 그래픽쪽을 얘기하자면 조금 아쉽지만 메모리확장팩을 제대로 쓰지 못한 것 같다는 느낌이 든다. 그러나 게임을 오래 즐기다 보면 그래픽이 점점 멋있어진다는 것을 알 수 있다. '외전'의 의미를 완벽하게 해석해 놓은 닌텐도의 또 다른 수작이라고 생각한다.

D. 메탈기어 고스트 바벨

GB/코나미/어드벤처/4월 27일

· 強占! PS와 비교해도 손색없는 재미

이 정도까지 충실할 줄은 몰랐다. 조그마한 액정화면임에도 불구하고 스네이크의 움직임을 잘 묘사하고 있다 …는 둘째치고라도 어디서나 즐길 수 있다는 것이 가장 큰 장점이 아닐까? 훌륭한 게임이지만 조르기라는 액션이 없다는 것과 보스들이 내뱉는, 상황에 맞지 않는 대사가 약간 아쉬운 점(할 말은 다하고 죽는다든지, 조롱하며 부탁을 하는 등. 하긴 죽어가는 녀석이 제정신일 리는 없지만). 그리고 카사노바를 방불케 하는 스네이크의 성격(메릴은 어디다 팔아먹고 크리스를 꼬셔?). 그리고 변함없는 진행방식도 약간은 마이너스(그러나 메탈기어는 비슷한 진행이라도 재미있다)이다. 뭐야, 아직 메탈기어 시리즈를 안 해본 사람이 있다고? 플스든 패밀리든 GBC든 간에 빨리 해보길 바란다. 아~또, 여기서 아쉬운 점 하나 발견. 게임보이컬러 전용이니 GB에서는 당연히 돌릴 수 없다.

· 強占! 솔직히 완성도에 놀랐다!

과연 이렇게 작은 화면에서 메탈기어란 게임을 제대로 재현해 낼 수 있을까하는 의심이 들만 한 게임. 비록 연출 면에서는 PS보다 열악한 환경을 보이지만 게임성 자체에는 별 문제 없을 듯. 한 가지 예로 지금까지 솔리드 스네이크를 조작하여 취할 수 있는 거의 모든 행동을 보란 듯이 해낼 수 있다! 심지어 화면에 묻은 먼지 만한 크기인 니키타 미사일도 다양한 방향으로 자유롭게 조종이 가능하다. 그리고 게임 중간마다 꽤 멋있는 비주얼 화면도 첨가되어있으니(인물 묘사가 아주 잘 되어있다) 음성이 안나온다고 자막에 쉽게 질리는 일도 없을 것이다. 특별히 불편한 점이 있다면 게임을 다시 이어서 할 수 있는 지점이 너무 제한되어있다는 점. 하다못해 보스에게 죽더라도 곧바로 그 시점에서 다시 도전할 수 있게끔 해주었더라면….

· 強占! 어디서라도 솔리드 스네이크가 될 수 있다

MSX때부터 메탈기어를 즐겨오던 올드 게이머나 PS때부터 즐긴 쪽 모두 만족할 수 있는 게임이다. 양쪽 기종 버전의 장점들을 수렴하여 휴대용에 알맞게 다시 탄생시켰다고 할 수 있다. 미션의 종류도 다양하고, 대화의 내용도 많아서 차분하게 즐길 수 있다. VR미션은 PS의 그것과 유사하여 높은 완성도를 가지고 있다. 오래된 소리를 좋아하는 분들에게 희소식이 하나 있다. VR미션 클리어시에는 사운드 모드가 추가된다는 것이다. 이것으로 어디서라도 이어폰과 함께 원음으로 메탈기어의 긴장감과 함께 할 수 있다. 매뉴얼 역시 멋진 일러스트와 메탈기어 풍의 페이지 디자인이 좋으니, 이 게임이 좋다면 에뮬레이터로만 즐기지 말고 소장해볼 것을 권한다. 부드러운 움직임과 절제된 색상, 한마디로 멋진 잠입 게임이다.

· 強占! 언제나 정체를 숨기고 다녀야만 하는데서 오는 긴장감

다시 한 번 GBC의 위력을 충분히 느끼게 해줄 만할 게임이다. 그 작은 화면 안에서도 상당히 자세한 움직임이 표현되고 있다. 특히 스네이크의 움직임에 따른 적들의 반응이 상당히 세밀하다는 것에는 놀랄 수밖에 없다. 그에 의해 플레이어의 긴장감도 배가되어 게임을 진행하는 중에는 한 순간이라도 눈을 뗄 수 없을 정도의 집중력을 저절로 불러일으킨다. 잠시 졸고 있는 병사의 옆을 살며시 지나갈 때나 정체가 발각되어 사방에서 적들의 추격을 받고 있을 때 등등 게임을 하면서 긴장될 수 있는 요인은 얼마든지 있다. 그리고 스토리도 짧은 편이 아니며 함부로 앞을 내다볼 수 없을 정도로 잘 구성되어 있으니 메탈기어의 세계에 한층 더 빠져들 수 있다. 사운드도 아기자기하면서 별로 흠잡을 곳이 없지만 역시 성우 지원이 없다는 것이 어쩔 수 없으면서도 아쉬운 점(크리스의 목소리를 듣고 싶다).

파워나침반

E. 레이 크라이시스
PS/타이토/슈팅/4월 20일

F. 파워스톤 2
DC/캡콤/액션/4월 27일

Dr.m

천천히 생각하면서 즐길 수 있는 전략 시뮬과 정통 RPG를 즐긴다. 그렇다고 순간적인 빠른 판단과 손동작을 요구하는 게임을 못하는 것도 아니다. 보통 게임 안의 요소를 데이터화하여, 분석하듯이 게임을 플레이하는 철저한 게임 스타일을 추구한다.

GO, GO, GO!: 시뮬레이션, 격투액션
Speciality: 어드밴스드 대전략, 버추어 파이터 3 TB

E. 레이 크라이시스 — 8

· 强占! 3D 슈팅의 또 다른 매력을 가진 게임

이 작품은 '록온 시스템'으로 슈팅 게이머를 매료시켰던 레이 스톰의 속편으로 화면상에 나타나는 그래픽이나 사운드 상의 큰 변화는 없다. 워낙 전작의 완성도가 높아 더 이상 고칠게 없었던 것으로 보인다. 그러나 시스템 면에서 많은 변화가 보인다. 새롭게 도입된 '침식율 시스템'이 100%가 되면 갑자기 라스트 보스와 만나게 된다는 설정은 매우 이색적이다. 이 침식율은 낮을 수록 적의 공격이 격해지며, 적의 출현도 많아지기 때문에 단순히 파괴에 재미를 느끼는 게이머에게는 그다지 어필할 수 없을 것으로 보인다. 반대로 많은 분석을 통해 고득점을 노리는 슈팅 게이머에게는 오랜만에 나타난 '단비'가 될 것이다.

F. 파워스톤 2 — 7

· 强占! 가볍게 즐기기 적당한 게임

높은 대전 게임 능력을 요구했던 전작과는 달리 이번 파워스톤 2는 가볍게 즐길 수 있는 느낌이다. 한마디로 액션 게임이라고 할 수도…
이 게임의 묘미는 다수가 함께 할 때 그 진가를 발휘한다. 단순하게 치고 박는 것이 아니라 머리를 써가며 파워스톤을 모으고 변신 공격, 또는 특수 아이템으로 일격을 가하는 사랑과 우정의 게임! 그것이 파워스톤 2이다. 또한 시간이 흐름에 따라 스테이지의 지형이 변하는 것도 흥분되는 요소 중의 하나이다. 그러나 개인적으로 아쉬운 점은 스테이지의 갯수가 그리 많지 않다는 점이다.

떠돌이

게임이 졸작이 아닌 이상 거의 모든 게임을 다 즐기는 올 라운드 게이머. 가끔씩 실수로 졸작을 즐기다가 폐인이 되는 경우도 있다(하지만 명작을 즐기다 폐인이 되는 경우가 더 많다). 한 게임에 구애되지 않는다고 해서 '떠돌이'라는 이름이 붙여졌다. 최근에는 물밀 듯이 밀려오는 음악 게임의 열풍을 걱정하며 과거로의 회귀를 주도하며 고전 게임에 심취해 있다.

GO, GO, GO!: 레이싱 게임, 정통RPG
Speciality: 데이토나 USA, 엘리베이터

E. 레이 크라이시스 — 9

· 强占! 스페셜 모드가 스페셜!

작품의 완성도부터 시작해 오리지널리티까지 부족한 부분이 거의 없다. 타이토답게 로딩도 준수한편. 게임중 적 기체들이 많이 나오는 타이밍에서 느려짐 현상이 보이지만 이정도는 용서가 된다. 전체적인 슈팅 밸런스가 잘 이루어져 있어 게임을 즐기기에 부담이 없다. 하지만 난이도만큼은 극악이라고 해도 과언이 아니다. 전작과 비교해 볼 때 바뀐점은 그다지 눈에 띄지 않아 보이지만 분명히 틀린 느낌은 있다. 치명적인 단점은 등장하는 적기체들이 전작에 전부 나왔던 것들이라 새로운 맛이 조금 떨어진다는 점. 침식률의 존재로 그만큼 스릴있어진 것도 멋지다. 그외의 것들은 흠잡을 곳이 없다. 신나고 재미있고 박력있는 슈팅게임이 그리웠다면 지금 주저말고 레이 크라이시스를 플레이 할 것!

F. 파워스톤 2 — 8

· 强占! 황당함 마저 재미있다!

전작의 경우도 그렇듯 상당히 '코믹'에 포커스를 맞춘 게임이라고 할 수 있다. 12명의 캐릭터들이 각각 개성 넘치는 것을 알 수 있다. 가장 추천하고 싶은 것은 역시 다인 플레이. 친구, 형제, 직장 동료할거 없이 우정 파괴하나는 끝내주게 책임진다(아니라고 부인할 사람은 없을 것이다). 전작에서 느낄 수 없었던 재미라면 역시 '아이템 조합'을 꼽고 싶다. 어드벤처 모드를 통해 얻어지는 아이템을 조합하여 새로운 아이템을 만들어낸다는 다소 식상한 아이디어를 황당함으로 커버했다는 점이 멋있다. 조합의 예로 본 필자가 직접 만든 것 중 가장 황당했던 것은 운전면허증과 바퀴 카드를 조합하여 만들어내는 스쿠터다. 과연 이 아이템은 게임에서 어떤 용도일지…. 단순하면서 재미있다는 것이 확실히 부각되는 모처럼 즐길만한 격투게임인 것 같다.

防塵

벤쳐와 오파츠를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머. 즐기는 게임 영역에 일정한 울타리가 있어서 그 바깥에 있는 게임과는 좀처럼 친숙해지지 않는다. 하지만 게임에 관한 지식을 쌓는 것에 관심이 있어서 학생과도 같은 자세로 게임에 임하는 마음가짐을 잊지 않으려 노력한다. 심지어 절대로 즐기지 않는 대전 격투 장르의 게임도 커맨드 표만은 외우고 있다. 점차 등장하는 새로운 장르에 예전의 단순 장르가 사라지는 것에 대해 목하 고민 중.

GO, GO, GO! : 어드벤처, 퍼즐
Speciality: 유구환상곡 시리즈, FF5

E. 레이 크라이시스 — 10

· 强占! 사이코 슈팅에선 절대로 느낄 수 없는 최고의 재미

잠시 한 눈 팔면 순식간에 저세상. 난이도는 정말 높지만, 컨티뉴+적은 스테이지 덕분에 오리지널 모드의 엔딩 제패는 어렵지 않다. 스테이지 순서를 자기 마음대로 짤 수 있는 것은 유감스럽지만 그다지 임팩트가 크지 않다. 일종의 트라이얼 모드라 할 수 있는 스페셜 모드는 오리지널 모드의 스테이지와 보스들의 논스톱 믹스(??)라고 보면 적당한데 이쪽이 레이 크라이시스의 진정한 맛을 보는 데에 부족함이 없다. 새로이 등장한 기체의 록온 레이저 '포톤 캐논(스타의 그것이 아냐!)'은 리로드 타임이 너무 길다는 단점을 지니고는 있지만 하다보면 기존의 두 기체보다 손이 많이 가게 된다(아무래도 이름 탓인 듯). 게임 센터에 퍼지지 않은 것을 PS로 하면서 통탄하게 될 것이다. 레이 스톰의 연출도 지금 보아도 화려하지만 레이 크라이시스는 한 술 더 뜬다. 놓치면 손해. 절대로 하자.

F. 파워스톤 2 — 6

· 强占! 난장판을 즐기자

4인 대전 게임은 대개 우정 파괴로 연결되는 것이 기본이다. 파워스톤 2는 장르가 액션인 관계로 직접 상대를 두드려 패줄 수가 있기 때문에 그 정도가 조금 더하다고 할 수 있겠다. 각설하고 게임 자체는 무슨 테크닉을 쓰고 싶어도 쓸 수가 없을 만큼 난장판이다. 스테이지가 시간이 감에 따라 모습이 바뀌는 것에는 상당한 플러스 점수를 주고 싶다. 혼자서 플레이할 수 있는 어드벤처 모드는 컴퓨터의 난이도가 심하다 싶을 정도로 낮아서 별 재미를 느낄 수 없다. 아이템 조합으로 잔재미를 추가하려 한 시도는 좋았지만 결과적으로 게임 자체는 어떤 모드를 해도 비슷하기 때문에 그리 눈에 띄는 놀이감은 아니라고 판단된다. 게임을 그다지 여럿이서 하지 않는 사람들에게는 비추천이지만 일단 둘이서만 해도 그럭저럭 재미는 있다.

소년 X

NOW PRINTING

게임이란 매력이라 생각하는 사람. 그래픽 사운드 스토리 연출 모두 아무리 멋져도 게임 자체에 매력을 느끼지 못하면 거들떠보지도 않는다. 중후한 판타지 분위기를 사랑하며, 손에 들러붙는 게임을 좋아한다. 같은 이유로 조작감이 조금이라도 떨어지는 게임에는 높은 평가를 내리지 않기도… 게임을 결코 가볍게 즐기는 일없이 하나에서 열까지 공부하고 연구하고 파고들며 임하는 타입.

GO, GO, GO! : 매력만 있으면 OK
speciality: 오우거배틀 시리즈, VF3, DOA2

E. 레이 크라이시스 — 8

· 强占! 액션과 음악의 절묘한 조화

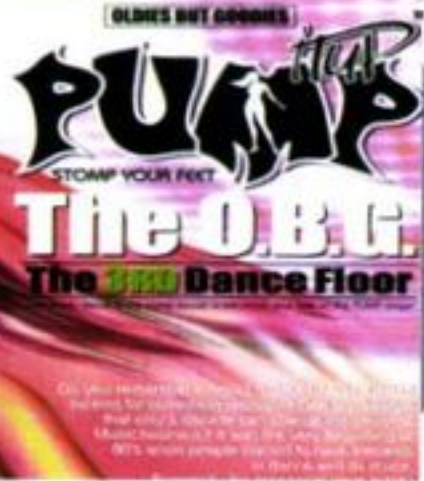
게임을 시작하면 뛰어난 연출력과 빼어난 음악에 매료되어버린다. 기체가 폭발하는 장면이나 스페셜 어택 같은 것들 모두 하나하나 섬세하다는 것을 느낄 수 있다. 게임의 난이도가 상당히 높다는 점이 마음에 걸리지만 되려 이 정도의 난이도가 있어서 플레이욕구를 자극시키는 효과가 있다. 전작 '레이스톰'에서 숨겨진 기체였던 3호기가 기본적으로 등장하는 것을 보면 일단 난이도가 얼마나 올라갔는지는 금방 알 수 있을 듯…. 그밖의 게임 외적인 요소로는 숨겨진 기체들이 2개나 존재해 이것 역시 흥미를 끌기에 충분한 듯하다. 무료한 시간 또는 스트레스 해소를 풀 곳 없을 때 즐길만한 최고의 작품. 하지만 되려 스트레스가 쌓일 수도 있으니 주의!

F. 파워스톤 2 — 10

· 强占! 스테이지에 따라 게임 자체가 변화

최근, DOA2에 몸과 마음을 빼앗긴 후로는, 필자에게 재미를 줄 수 있는 대전게임은 DOA2를 제외하면 고작 버파나 스파3 정도였다. 그래서 파워스톤2의 리뷰를 맡게 되면서도 거의, 아니 전혀 기대하지 않은 것이 사실. 하지만 1초, 1분씩 플레이 시간이 늘어감에 따라 게임에 대단히 몰입하고 있는 자신을 발견하게 된다. 동서고금을 융합한 세계관, 이에 따른 갖가지 개성의 캐릭터들, 이들이 펼치는 유쾌한 대전은 일품이다. 시스템은 간단하다. 그러나 전투는 간단하지 않다. 다양한 아이템 및 스테이지 이펙트의 활용이 거대한 변수로 작용한다는 것 또한 플레이어들을 흥분시키기 충분하다. 4인 플레이로 모두가 불타는 밤도 보내는 것도 아름답거니와, 1인 플레이로도 한동안은 질리지 않는 플레이를 할 수 있다.

G. 펌프 잇 업 O.B.G

ARC/안다미로/음악게임/가동중

·强占! 노멀 플레이어를 위한 배려가 눈에 띈다

일단 스텝 화살표의 경우는, 많은 갤러리를 모아 환호시키는 퍼포머 보다는 스텝 중심으로 게임하는 스테퍼 중심으로 만들어진 느낌이다. 따라서 본 리뷰어처럼 얌전한 펌프를 즐기고자 하는 게이머에겐 좋은 점수를 얻을 수 있을 것이다.

하지만 개선해야 할 점으로는 고난이도의 곡과 일반곡 과의 스텝 레벨이 너무나 크고, 또한 그 사이를 메울 수 있는 곡이 없다. 이부분은 어쩔 수 없이 DDR과 비교가 필요한데, SSR은 버터 업스윙과 파라 리버스 사이에 수많은 사이 난이도 곡이 있다. 하지만 펌프는 터키행진곡과 엑바&피자 사이에 적당한 곡이 없어 보인다. 제작사 측은 곡과 스텝 설정에서 좀 더 신경을 썼어야 했다.

·强占! 옛 노래로 옛 추억을 되살린다

게임성 쪽은 전작과 거의 변함없다. 곡들이 조금 옛날 노래들이 사용되어 뭔가 특징적이라고 할 만하다. 그리고 게임의 전체적인 분위기가 바뀐 것을 알 수 있는데, 게임 광고 포스터를 보면 왠지 섹시 어필을 해보려한 것 같지만 되려 반감이드는 느낌을 준다. 게임성 보다는 퀄리티를 높이려고 했다는 느낌을 많이 준다. 그래서인지 전작에 비해서 '뭔가 다른데?' 라는 느낌은 상대적으로 줄어들었다. 하지만 곳곳에 플레이 심리를 불러일으키는 요소들이 숨어 있어 꽤 오랜 인기를 받을 것이라고 생각한다.

·强占! 일본 게임에 뒤지지 않는 배경 디자인!

게임성 자체보다는 외관적인 변경 사항이 눈길을 끈다. 일단 핑크색으로 변한 로고 컬러 디자인은 아마도 더욱 대중적인 노선을 취하겠다는 의지의 표명으로 보인다. 이미지 캐릭터로 쓰인 CG걸도 어색함이 없어 좋다. (로딩 시간인 것 같지만) 곡 중간에 아이캐치가 삽입되어 있으며 기존에 있던 노래들의 배경 화면도 전부 새것으로 바뀌었다. 또한 최신 곡보다는 약간 시간이 지난 노래들을 넣은 것이 오히려 플레이 심리를 부추기고 있어 한동안 인기가 지속되리라는 것은 부정하기 힘들지만, 왠지 게임 자체의 변화가 부족한 것 같아 매우 아쉽다.

·强占! 새로운 노래, 새로운 족보

O. B. G라는 서브 타이틀을 걸고 있는 만큼 옛날 노래들이 많이 수록되어 예전의 향수를 느끼게 하기도 하고, 안다미로 자사의 음악 팀 BANYA의 오리지날 곡들이 많이 수록되어있어 댄스게임 후발주자로서 선두를 완전히 굳히려는 안다미로의 노력이 돋보인다. 하지만 지나친 난이도의 상승으로 새로운 펌프 유저를 끌어들이기는 힘들어 보인다. 또한 펌프의 고질적 문제점이라고 할 수 있는, 곡마다 스텝이 모두 똑같아서 자신이 좋아하는 곡이 어렵다면 어쩔 수 없이 실력을 대폭 상승시켜야 하는 점은 변하지 않았다. DDR처럼 같은 곡에 난이도를 여러 개로 구분해놓는다면 오락실에서 매일 같은 노래를 듣는 일은 없을텐데….

FREE REVIEW

● DM18

ARC/이오리스/음악게임/발매

처음 이 게임을 보았을 때, '아 별 것이 다 붙어 있구나' 라는 느낌뿐이었다. 턴테이블이 댄스게임에도 찾아오니 발목 다치겠구나, 도둑잡는 센서가 댄스 게임에서 등장하니 시끄럽겠구나…. 그러나 실제 플레이해본 감각은 '재미있다' 는 것. 기존의 댄스게임보다 큰 액션을 요구하기 때문에 운동량도 더 많다(여담! 설마 아직도 댄스게임으로 다이어트를 한다는 사람이 있는지? 다이어트는 '식이요법' 이라는 뜻임을 다시 한번 상기하자. 기계를 먹을 수는 없다. 더군다나 DM18은 참 크다). 처음 접하는 사람들은 "이거 재미는 있어도 '폼' 이 안나는 구만…"이라 생각할 정도로 손의 액션과 턴테이블의 사용이 번거로울지도 모르지만, 본인이 직접 확인한 바에 의하면(댄스게임의 달인들로 불리는 A-TEAM의 DM18 시연을 직접 접할 기회가 있었다. 그들의 시연이 펼쳐진 오락실엔 DM18만이 존재하는 듯했다) 이 게임으로도 무지하게 폼나게 시선을 모을 수가 있다. 아니 이제까지의 어떤 댄스게임보다 갤러리 운집의 가능성을 가장 크게 가지고 있다.

● 플래시 비트

ARC/세가/액션/발매중

세가에서 만든 변형 음악게임으로 음악을 즐긴다기보다, 액션을 즐길 수 있는 게임이다. 설정은 5개의 버튼을 가지고 빛의 움직임을 조종하는 것인데, 그 효과음과 음악이 어우러져 하나의 음악으로 완성된다는 참신한 설정을 가지고 있다. 재미면에서 따지면 혼자하는 것보다 2인이 동시에 플레이하는 것을 추천한다. 음악의 경우 장르별로 4곡씩 5세트가 기다리고 있으니 식상할 염려도 없다. 조금 아쉬운 점이라면 음악의 사운드가 적어 몰입도가 떨어진다는 것. 재미는 확실히 보장된다. 최대의 장점이라면 2인 플레이시 1코인으로 2인 플레이가 된다는 것(단, 한판만 가능하다). 플레이시간도 넉넉한 편이고 비교적 룰도 간단해 친구나 연인사이에 즐기기 딱 좋은 게임이라고 생각한다. 세가의 센스가 돋보이는 작품.

● 비트 플래닛 뮤직

PS/SCEI/음악게임/1월 20일

기존의 음악 게임과 확실히 차별된 게임을 만들겠다는 제작자의 의지가 강하게 반영된 게임이지만 결과부터 이야기하면 그 시도는 일단 실패. 하지만 그렇다고 못 만든 게임이라는 얘기는 아니다. 게임 자체는 방향키와 버튼 하나밖에 필요없는 초간단 레이싱 비슷무리한 게임이지만 이 게임에 진정한 목적은 여기에 있는 것이 아니다. 일단 게임을 한번 클리어하면 메모리 카드 15블럭을 모두 써서 자신이 원하는 노래를 메모리 카드에 다운받을 수 있다. 그래서 그 음악 파일을 게임에 있는 부분음을 사용하여 편집. 자신만의 독창적인 스테이지를 만들 수 있다는 점이 최대의 매력으로 작용한다. 하지만 그래픽이 너무도 이질적(미국적이지도 않은 독특한 스타일. 느끼하다)인데다가 게임이라기보다는 음악 에디터라는 느낌이 강해서 몰입도가 너무 낮다. 결론을 내리면 지금까지의 음악게임에 식상했었거나 오리지널리티 넘치는 음악을 추구하는 사람에게 권장할만한 게임이다.

● 매지컬 트럭 어드벤쳐

ARC/세가/RCG/발매중

게임의 목적은 철로에서 경도차를 타고 악당과 주변의 방해물을 벗어나 평화로운 곳으로 가는 것이다. 경도차를 앞으로 가게 하기 위해서는 서부영화에서 많이 봤던, 2인 1조의 '펌프질' 이 중요하다. 플레이어는 직접 펌프모양의 손잡이를 리듬감 있게 흔들어야 한다. 사파리, 마을, 미래도시, 공룡 등의 장애물을 피하기 위해서는 '발판' 이 필요하다. 플레이어가 발판을 구르면 경도차는 발판을 구른 반대쪽으로 튀어오른다. 물론 바르게 뛰기 위해서는 양쪽 플레이어의 호흡이 정확히 맞추는 '일심동체'가 중요하다. 자욱한 안개가 걷히며 나타나는 동화의 세계, 시공간을 초월하는 돌을 가진 두 소년소녀의 모험을 직접 체험할 수 있는 게임이다. 복근을 거하게 단련시킬 수 있다. '펌프-다리, 심바-팔, 매지컬 트럭-허리' 라는 게임장의 헬스화 프로젝트가 지금 시작되고 있다. 이제 어지간히 게이머들도 건강에 신경 쓸 때인 것이다. 가족끼리 연인끼리 친구끼리 피고와 원고끼리 배에 한번 힘주고 부담 있게 플레이하기 적당하다. 둘의 마음 일치도를 체크하는데도 안성맞춤.

● 브레스 오브 파이어 4

PS/캡콤/RPG/4월 27일

근 몇 달 동안 DOA2를 제외하면 거의 어드벤처 게임만 플레이했던 터라, 나름대로 시리어스하면서도 유쾌한 RPG에 상당히 목이 말라 있었다. 그런 필자 앞에 나타난 브레스 오브 파이어 그 네 번째 이야기, "역시 캡콤!"이라는 감탄사가 절로 나오는 수작이다. 거침없는 스토리와 재치 넘치는 전개는 그 동안의 갈증을 깨끗이 날려보내기에 충분했다. 캐릭터성 넘치는 등장인물들의 움직임이나 표정도 다양하고, 감정 표현도 너무 예쁘다. 또한 시리즈 전통의 낚시를 포함한 다양한 미니게임들도 매력덩어리(개인적으로 사막배 레이스가 대단히 마음에 들었다). 낚시가 초리콘에 대응된다는 사실을 알고 있는가? 4편의 플레이를 마친 지금, 벌써부터 5대째의 류와 니나는 어떤 모습일지 기대된다.

PC에서 볼 수 없었던 게임들, 참신한 아이디어와 독특함이 가득한 게임계의 메이저리그라고 할 수 있는 비디오게임계로 세인들의 시선이 새롭게 쏟아지고 있다. 그러나 뭔가 익숙하지 않은 게임환경과 인터페이스가 비디오게임 초보를 주눅들게 한다. 게임점에서 혹은 각종 매체에서 좋다고 하여 무턱대고 한대 구입하긴 했지만 과연 어떻게 사용하는 것인지, 어떤 활용방법이 있는지 도무지 알 수가 없다. PC 활용을 위한 컴퓨터 학원은 있어도 비디오게임기 작동은 아무도 가르쳐주지 않는다. 어릴 적부터 게임을 해온 비디오게이머라면 '감' 만으로도 게임기의 기능을 풀 활용하겠지만, 이제 막 입문하는 초보들은 하나부터 열까지가 모두 새롭고도 괴로운 것이다. 그러나 뚜껑을 열기 힘들다고 안에 들어있는 금은보화를 포기할 것인가? 껍질 벗기기 힘들다고 달콤한 과실을 포기할 것인가? 천만의 말씀이다. 게임파워에서는 이 '최신 비디오 게임기 200% 활용 가이드'를 통해 이제 막 비디오게임계에 입문하려는 이들에게 쏟아지는 도움을 제공하고자 한다.

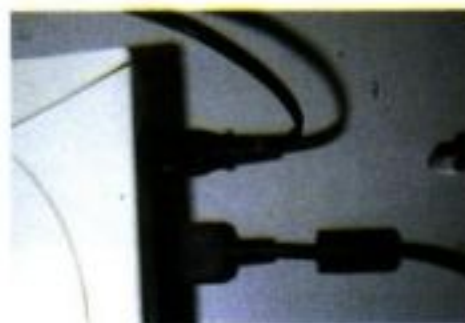
필자 : 김상근

비디오게임에
이제 막 입문하는 사람들을 위한

최신 비디오게임기 200% 활용 가이드

드·림·캐·스·트·편

■ ON/OFF

우선 AV케이블과 전원선(110볼트), 그리고 컨트롤러를 올바르게 연결한 뒤 즐기고자하는 게임을 게임기에 넣자. 이것으로 준비 완료. 좌측에 보이는 전원 버튼을 눌러주면 중앙의 역삼각형에 오렌지 빛 불이 들어오며 게임기가 기동된다.

▲ AV케이블은 TV의 AV입력에 연결

전원을 끌 때에도 게임기의 수명을 위해서라면 조심스럽게 끄는 것이 좋다. 개인이 시행할 수 있는 가장 좋지 않은 방법으로는 두꺼비집을 내리는 정도. 가장 좋은 방법은 게임 GD의 회전을 멈춘 뒤에 끄는 것이다. 뒤에 설명할 '패드 리셋'이라는 방법을 사용하여 게임기의 설정화면으로 넘어간 뒤 GD가 멈추면 전원을 내리는 것이 좋다.

▶ 전원케이블은 반드시 90V에서 110V사이에 연결

■ VGA박스

좋은 화질로 게임을 즐기기 위해서는 VGA박스를 사용하는 것이 좋다. VGA박스의 첫 번째 특징은, 일반적인(DC전용이 아닌) S단자, AV단자, D-SUB(모니터용)단자를 사용하여 화면을 볼 수 있다는 것이다. 전용선을 추가로 구입할 필요 없이, 일반적인 케이블로 여러 가지 출력이 가능하다. 두 번째 특징으로는 D-SUB단자를 이용하여 PC용 모니터를 통해 640x480해상도의 깨끗한 화면으로 게임을 즐길 수 있다는 것이다. 게임이 VGA박스를 대응해야 한다는 주의점이 있지만, 손에 꼽을 수 있는 몇몇 작품을 제외하면 대부분 대응한다. 구입 전에 확인하자. 모니터 공유기나 모니터 내장 셀렉터를 이용하여 PC와 한 모니터를 사용할 경우에는, 사운드 출력을 VGA박스의 미니플러그를 이용하여 PC의 사운드 카드에 있는 LINE-IN으로 연결하면 편리하다.

■ 본체의 설정을 보자

드림캐스트를 아무런 소프트 없이 기동시키면 '플레이, 파일, 사운드, 세팅'으로 구성된 메뉴 화면이 등장한다.

▶ 화면 우측 상단의 프레임에서 시간을 확인할 수 있다

■ 플레이

게임 GD를 본체에 넣고 플레이할 때 사용하는 메뉴이다. 4번째 메뉴인 세팅에서 '자동 실행'을 설정하면, '플레이' 메뉴를 선택하지 않아도 게임 GD를 넣을 때 자동으로 실행되어 게임 타이틀로 넘어가게 된다. 물론 뚜껑을 닫아야 GD를 인식한다.

▲ 무언가 미디어를 넣으면 게임 GD인지 CD인지, 못 읽는 것인지 판독한다

▲ 자동 실행

■ 파일

각 슬롯에 꽂아진 비주얼 메모리의 저장 파일을 관리할 수 있는 메뉴. 슬롯은 컨트롤러 A에서 D에 각각 2개씩 있어서, 모두 8개로 이루어져 있다. 전원을 켠 상태에서도 비주얼 메모리와 슬롯간의 접촉과 분리가 자유로우므로, 언제라도 부담없이 다른 비주얼 메모리로의 교환이 가능하다. 단, 파일의 저장과 복사, 삭제 도중에 화면에 경고문이 나올 때에는 절대로 비주얼 메모리를 뽑아서는 안된다.

▲ 패드 위쪽이 슬롯 1번, 아래쪽이 2번이다

▲ 이러한 경고문이 나오는 도중에는 비주얼 메모리에 물리적인 힘을 가해서는 안된다

파일 관리 화면

게임 GD를 본체에 넣고 플레이할 때 사용하는 메뉴이다. 4번째 메뉴인 세팅에서 '자동 실행'을 설정하면, '플레이' 메뉴를 선택하지 않아도 게임 GD를 넣을 때 자동으로 실행되어 게임 타이틀로 넘어가게 된다. 물론 뚜껑을 닫아야 GD를 인식한다.

선택

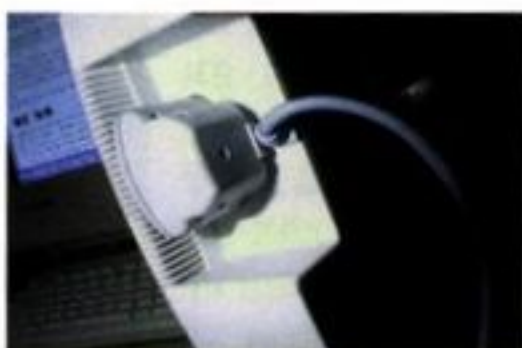
A버튼을 누르면 다른 슬롯으로의 복사, 파일의 삭제를 할 수 있다.

같은 게임의 총 용량 보기

'마벨 VS 캡콤 2' 파일을 모두 선택해준다

한가지 파일에 커서를 두고 X혹은 Y버튼을 누르면, 비주얼 메모리에 등록된 그 게임 관련 파일의 총 용량을 볼 수 있다. 단, 레이싱 게임의 리플레이 데이터 등은 예외로, 포함되지 않는다.

■ 푸르푸르 팩

패드를 통해 진동을 느낄 수 있게 해주는 아이템. 보통 슬롯 1에는 비주얼 메모리를, 슬롯 2에는 푸르푸르 팩을 장착하는 것이 정석. 하지만 크게 흔들리는 진동보다 강하게 떨리는 진동을 원하는 사람들은 VMS를 사용하지 않을 때, 슬롯 1에 비주얼 메모리를 장착하면 좋다. 예를 들어 비교하자면, N64 패드의 진동의 느낌에서 PS쪽의 진동의 느낌에 가까워진다고 할 수 있다. 이것은, 패드와 접촉한 손과 진원과의 거리에서 오는 차이인 것이다. 손에 쥐고 있는 막대에 횡 진동이 온 경우를 생각해보자. 진동이 손에서 먼 곳에 있는 경우는 막대가 심하게 흔들리지만 떨리는 느낌은 덜하고, 진동이 손에서 가까운 경우는 막대의 흔들림은 덜하지만 떨리는 느낌이 확실하게 전해지게 된다. 차이는 적지만 조금이라도 자신의 취향에 맞는 푸르푸르팩 세팅을 권한다. 물론 패드를 잡는 손의 위치에 따라서도 진동의 느낌은 변한다.

▲ '철컥' 하는 부위가 없지만, 케이블 때문에 약간 힘겹게 들어간다

또한, 푸르푸르팩은 반드시 2번 슬롯에 설치할 필요는 없는 것이다. VMS를 대부분의 게임에서 사용하지 않는 C포트나 D포트에 연결된 슬롯에 장착하면, 스틱으로 2인 대전을 할 때에도 스틱을 통해 진동을 느낄 수 있다. 격투와 스포츠, 모든 장르의 대응 게임에서 효력을 발휘하여, 손으로 짚은 스틱의 패널을 통한 중후한 진동을 느낄 수 있다.

잠깐상식

삐삐삐?

Q1 게임기(DC)를 켜면 비주얼 메모리에서 '삐-' 하는 「비프(Beep) 음」이 납니다. 비주얼 메모리의 어딘가가 혹시 불편해서 무언가 알리려는 것이 아닐까요?

▲ 삐-삐-삐-

A1 맞습니다. 역시 비디오 게임을 많이 하신 파워 독자라 직관력이 뛰어나시군요. 비주얼 메모리는 사실은 어디가 불편하다기보다, 배가 고파서 '삐-' 라고 말하는 것입니다. 즉, '전지」를 교환해주어야 합니다. 직경이 약 2cm인 3V 리듐 전지를 2개 넣어주면 소리를 내지 않게 됩니다. 하지만, 전지를 넣지 않아도 게임을 저장하는 일에는 지장이 없으므로 유지비가 부족하신 분들은 빼두시기 바랍니다.

▲ CR2032라고 쓰여진 리듐 전지를 2개 넣어준다. 글씨와 +라고 써진 쪽이 위로 오게 한다

전지는 왜?

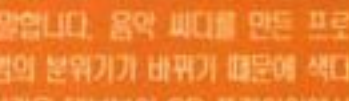
Q2 그렇다면 세가는 왜 전지를 사용하여 환경 오염에 동참시키려는 것일까요? 혹시 세가는 세계 정복에는 관심이 없고, 환경 파괴에 더 관심이 있는 것인지-. 대답해주세요.

A2 예, 날카로운 질문입니다. 비주얼 메모리(VMS)는 수 만번 읽기 쓰기(지우기)가 가능한 플래시 메모리를 저장용으로 사용합니다. 하지만, VMS에 사용되는 액정을 사용하기 위해서 전지가 필요한 것이지요. VMS미니 게임을 할 때는 전지를 끼우고, 아닐 때는 서늘한 그늘에 보관하여 에너지 절약에 앞장서는 파워 독자가 되도록 합시다. 또한, 다 쓰신 전지는 음식물 쓰레기와 분리, 재활용하여 우리의 삶의 터전인 지구를 조금이나마 아낄 줄 아는 지혜가 필요합니다. 그리고, 세가는 엔터테인먼트를 창조를 통한 이윤을 추구하기 위해 오늘도 노력하는 회사입니다.

▲ 액정을 위한 전지임을 명심하고, 사용 뒤에는 분리 수거하여 재활용에 동참하자

셔플 플레이?!

Q3 무순차 재생이 무엇인지, 어디에서 사용되는지 알고싶습니다.

A3 무순차 재생은, 말 그대로 트랙을 정해진 순서가 아닌, 임의의 순서대로 재생하는 것을 말합니다. 음악 씨디를 만든 프로듀서의 의도와는 다르지만, 앨범의 분위기가 바뀌기 때문에 색다른 것을 원할 때 사용합니다. 이것은 대부분의 CD 플레이어에서 랜덤 플레이(RANDOM PLAY)혹은, 셔플 플레이(SHUFFLE PLAY)라는 이름으로 지원하며, 아쉽게도 드림캐스트에서는 지원되지 않습니다.

잠깐상식

스크린 세이버?!

Q4 음악을 듣다보니 화면이 어두워지며 형형 색색의 도깨비불이 날아다닙니다. 저는 무서워져서 그만~. 제 드캐가 홀린 것일까요?

▲ 무시무시 도깨비불

A4 아닙니다. 그 불빛들은 DC에 내장된 화면 보호 기능으로, 일정 시간 DC를 방치하게 되면 발동되게 됩니다.
브라운관이나 프로젝터 혹은 액정 패널을 통해 「밝고 일정한 화면을 장시간」 보게 되면 화면을 보여주는 장치에 무리가 가게 됩니다. 그 효과로, 화면에 잔상이 남거나 디스플레이어의 수명이 줄어들고, 밝기가 어두워지는 노화현상이 빨리 진행되게 됩니다. 때문에, 일정 시간동안 같은 화면이 나오는 상황에서는 DC 자체적으로 「화면을 어둡게」 하고, 은은한 빛을 움직여줌으로써 「변화하는 화면」을 보이게 하는 것입니다. 자 알고 나니 두렵지 않지요? 불빛에 색깔마다 이름을 붙여보는 것은 어떨까요.

▲ 알고 보니 우리친구

안중근 의사?!

Q5 안중근 의사의 유묵에 있는 손도장에는 왜 넷째 손가락이 보이지 않습니까?

A5 안중근 의사가 남긴 붓글씨( )는 대부분이 1910년 2월부터 돌아가시기 직전인 3월 26일까지 쓰여진 것이며, 모두 200여 점일 것으로 짐작됩니다. 이 중 현재 발견된 것은 40여 점이며, 안중근 의사는 여순 감옥에 갇혀있는 동안 주변에서 친절하게 대해 준 관동 도독부 법원 및 여순 감옥의 교도관의 일본인들이나 가까운 사람들에게 많은 붓글씨를 써 준 것으로 알려져 있습니다.
안중근 의사가 남긴 붓글씨는 어려서부터 배운 한학을 밑바탕으로 하여 선현들로부터 듣고 배운 문장들을 독창적으로 인용하여 간단 한 글귀로 사람들을 감동시키는 뛰어난 문장들을 담고 있습니다. 모두 낙관 대신 1909년 1월에 동지 11 명과 함께 단지동맹( )을 맺고 손가락을 자른 왼쪽 손도장이 찍혀있습니다.
우리에게 교훈을 주는 안중근 의사의 글 중 하나를 인용해보겠습니다.

思君千里 望眼欲穿
以表寸誠 幸勿負情
(사군천리 망안욕천
이표촌성 행물부정)

나라를 걱정하며 천 리 밖에 나와
당신을 향해 바라보니 눈이 뚫어질 것 같으오.
나의 이 작은 정성을 바쳐오니
행여나 이 정을 버리지 마소서

나라를 걱정하는 안중근 의사의 마음을 나타낸 글입니다. 쓰러져 가는 조국과 형제의 슬픈운명을 생각하면서 조국과 민족을 위해 이 한 몸 바칠 각오가 되어 있음을 보여주는 비장한 글로, 송강( ) 정철( )의 가사 「사미인곡( )」에서 임금에 대한 간절한 충절을 한 여인이 지아비를 사모하는 마음에 비유하여 표현한 것과 같습니다. 현재 오만기 씨가 소장하고 있으며, 사본이 안중근 의사 기념관에 전시되어 있다. 보물 제569-11호입니다.

■ 사운드

음악 CD를 넣거나, 일부 사운드 트랙이 분리된 게임 GD를 넣은 경우 사운드 메뉴를 선택하면 음악 플레이어로 들어간다. 단, 게임 GD의 사운드 트랙 재생을 위해서는 반드시 '자동 실행' 세팅을 꺼두어야 한다. 자동 실행이 켜지면 게임 GD를 넣음과 동시에 게임이 실행되기 때문이다.

좌우로 커서를 움직여서 A버튼으로 재생 메뉴를 선택할 수 있다. 단, 아쉽게도 무순차(無順次)재생(shuffle play)과, 재생 메뉴 단축키는 지원하지 않는다.

■ LR트리거의 파괴문제

드림캐스트의 L과 R버튼은, 아날로그 패드 중에서도 그 풍부한 조작감으로 유명하여 레이싱 게임에 매우 적합하게 되어있다. 하지만, 이러한 패드에도 문제점이 있으니, 그것은 바로 트리거의 지지대 부위의 치명적인 허약함인 것이다.

우선 지난 「크레이지 택시」공략에서 난생 처음 드림캐스트 패드를 잡은 아케이드 게임 전문 택시 드라이버 'Mc. wild' 씨가 부러뜨린 트리거, 그리고 「오라토리오 탠그램」에서 역시나 난생 처음 드림캐스트 패드를 잡은 'Cos-Guy' 씨에 의해 부러진 트리거를 분해하여 분석해보겠다.

▲ 양쪽이 모두 부러진 최악의 상황

Case 1 Mc. wild

· 반복된 바깥쪽으로의 당김이 원인!

아날로그 컨트롤러는 정확히 움직이는 방향으로 눌러주는 것이 좋습니다. 비스듬히 사용하면 한쪽 후크에 지나치게 많은 힘이 걸려 파괴되게 됩니다. 제조상의 편의를 위해서, LR 버튼의 후크는 잘 끼어지도록 양옆에 홈이 파여져 있습니다. 이 홈이 내구성에 문제를 일으키는 것입니다.

Case 2 Cos-Guy

· 아날로그를 디지털처럼 사용함이 원인!

아날로그 컨트롤러는 디지털처럼 신속하고 빠르게 눌러서는 안됩니다. 우선 손을 살짝 얹어서 그 움직임을 느끼며, 부드럽게 눌러주는 것이 좋습니다. 아케이드에서 트윈스틱의 트리거를 누르듯 해서는 안되는 것이지요.

■ 패드 리셋

드림캐스트의 본체에는 리셋 버튼이 달려있지 않다. 하지만, PC엔진의 「셀렉트+스타트」, SFC 일부 게임의 「셀렉트+스타트+L+R」 등과 같이 패드를 통해서 리셋을 할 수 있다. 방법은 「A+B+X+Y+스타트」버튼이 모두 눌러져 있게 만드는 것. 네오지오의 방법과 유사하다. 하지만, 패드를 사용할 때에는 약간 어색할 수도 있으므로 다음의 운지법을 참고하여 자신에게 맞는 패드 리셋법을 찾자. 패드 리셋은, 안전하고도 편리한 리셋법이니 안심하고 사용하자.

· 엄지왕식

엄지의 면적이 넓은 사람에게 적합한 방법으로, 포지션의 변경 없이 편리하고 신속하게 패드 리셋을 할 수 있다. 하지만, 손가락에 살이 없거나 손이 작은 사람은 사용하기 까다롭다는 단점이 있다

· 가슴 단련식

왼손으로 패드 아래쪽을 받아주고, 오른손 손바닥을 가지런히 모아 편 뒤, 엄지를 스타트에 검지와 중지를 ABXY에 살며시 대면서 패드에 기공을 실어준다. 안정적인 모습이 특징이며 가슴 근육 단련 효과가 있다

· 마광란살식

검지로는 XA를 중지로는 YB를 공략하는 방법으로, 약지로 R트리거를 누를 수 있어 비범한 포지션을 좋아하는 사람에게 애용되는 운지법이다. 스타트는 왼손 검지로 누른다. 패드 리셋 후에도 이 포지션을 유지하며 게임을 할 수 있다면 당신도 비범인. 더불어 피콜로의 분위기를 완벽이 재현하고자 한다면 잠시 숨을 멈춰 피부색을 녹색으로 바꾸는 것을 잊지 말자. 시전하기 전에 잠시 이마에 손을 얹으며 생각에 잠기는 것도….

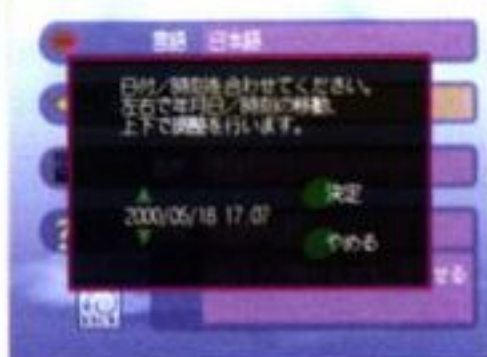
· 안중근 의사식

오른손으로 패드 아래쪽을 받아주고, 왼손 새끼손가락으로 스타트 버튼을, 중지와 검지로 ABXY를, 엄지로는 패드 우측면을 감싸 안정감을 높인다. 여기에서 쓰이지 않는 약지를 접어넣어 패드 아래쪽을 받는 것이 포인트. 효율적인 손가락 운용을 배울 수 있으며, 약간의 요가 효과와 함께 독립을 위해 힘쓰신 안중근 의사의 뜻을 되새기는 계기가 될 수도 있다.

■ 세팅

소리출력

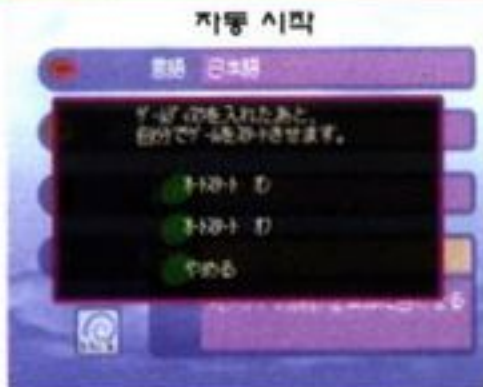
2 채널 출력의 스테레오와 1채널 출력의 모노럴 두가지중 한가지로 선택할 수 있다. 스피커의 한쪽이 고장났거나, AV케이블 연결이 안 되는 상황, 혹은 RF단자를 사용할 경우에는 모노럴로 설정하자. 소리의 집중이 필요한 경우에도 모노럴을 이용하면 좋다. 단, 제작자가 의도한 현장감과는 거리가 멀어지므로 기본적으로는 스테레오를 권장한다.

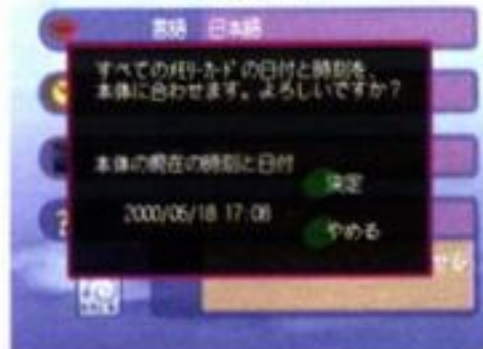
날짜 시간

날짜와 시간을 설정한다.

언어

일본어, 영어, 독일어, 프랑스어, 스페인어, 이탈리아어 중 한가지가 선택 가능하다. 단 알아둘 점은, 일본어로 제작된 소프트를 그 외의 언어로 설정하고 기동한다면 글자가 바르게 보이지 않는다는 것이다. 다른 언어의 경우도 마찬가지.

기타

자동 시작

이 메뉴를 선택하게 되면, GD를 넣었을 때 자동적으로 게임이 시작되게 된다. 하지만 앞에서 말한 바와 같이 GD를 이용하 부가 기능들을 이용하고자 할 때는 꺼두는 것이 좋다.

시간 일치

비주얼 메모리의 시간과 본체의 시간을 일치시킨다. 일일이 따로 세팅하기 싫은 경우에 사용하면 좋다.

■ PC링크용 비주얼 메모리

대표적인 예로, EMS(www.hkems.com)사의 NEXUS(넥서스)라는 물건을 예로 들 수 있다. 이 넥서스는 기존의 메모리 카드 용량의 4배, 혹은 16배의 모델이 판매중이며, 한 페이지에 200블록씩 구성된 페이지 식으로 제조되어있다. 값싼 부품을 사용하여 단가를 낮춘 것도 장점.

PC링크 메모리 카드의 특징이라면, 용량이 큰 것도 있겠지만 역시 비주얼 메모리에 비해 무한이라고 할 수 있는 PC의 저장매체(HDD, FDD)들에 직접 저장할 수 있다는 것이다. 또다른 특징으로는, 세이브 파일의 에디트가 가능하다는 것이다. PC로 불러온 세이브 데이터를 에디트하여 액션 리플레이의 효과를 누릴 수 있다. 근래에 유용하게 사용된 예로, DOA2의 255세 세이브 데이터가 있다. 그렇다면 사용 방법을 알아보자.

넥서스의 연결과 페이지

보통의 비주얼 메모리와 마찬가지로 어떠한 슬롯에 연결해도 인식된다. 또한 우측 상단에 있는 스위치를 누를 때마다 페이지가 넘어가고, 그때마다 DC에서는 새로운 비주얼 메모리가 들어온 것으로 인식하게된다.

PC와의 연결법

1. 동봉된 케이블의 작은 쪽은 넥서스에, 큰 쪽은 PC의 병렬 포트(프린터 포트, 페러렐 포트)에 연결한다.

2. www.hkems.com의 down load area에서 자신의 기기에 맞는 파일 관리 프로그램을 다운로드받아 실행한다(DC LINKER라고 써진 프로그램을 받는다).

▲ 여기로 들어가서

▲ 이것을 받는다. 최신 버전이라면 OK

잡깐상식

DOA2의 255세 데이터?!

Q6 소문이 무성한 DOA2의 255세 데이터 같은 것은 어디에서 얻을 수 있나요?

A6 일단 EMS의 오피셜 홈페이지인 www.hkems.com로 가신 뒤, 링크를 통해 수많은 세이브 파일들을 담은 사이트로 이동할 수 있습니다. 단 DOA2는 미국 버전이므로, 미국 게임의 세이브가 있는 사이트로 가셔야겠지요.

▲ 이 하이퍼 링크를 통해서

▲ 찾아간다

미국 화일과는 비호환?!

Q7 분명히 소울칼리버의 파일이라고 해서 받았는데, 넥서스로 옮기고 보니 블록수가 맞지 않고, 아이콘도 검게 표시되며 인식되지 않습니다.

A7 인터넷에서 파일을 받으실 때에는 주의하실 점이 2가지 있습니다.
우선 넥서스 전용 파일인지 구별할 것. 넥서스 전용 파일의 경우는 압축이 되어있지 않다면 확장자 이름이 "DCL" 혹은 페이지 묶음 파일인 DCM으로 표시되게 됩니다.
확장자 이름이 DC의 파일 관리자에서 보여지는 SYSU R00같은 파일의 경우는, 일본 내에서 인증된 DC를 사용하여 직접 전용 VMS에 다운로드 받는데 이용되는 것이므로 넥서스 사용자에게는 무용지물입니다. 보통 웹에서 만난 일본인에게 파일을 보내달라고 부탁하면 넥서스 사용자는 쓸 수 없는 오리지널 DC 파일을 보내주므로 주의해야합니다.
두 번째로 어느 국가용 게임의 데이터인지 구별할 것. 미국의 소울칼리버 파일과 일본의 소울칼리버 파일은 서로 대응되지 않습니다. 다른 게임의 경우도 국가별로 나온 경우에는 자신이 가진 GD와 DC의 판매국을 확인한 뒤 데이터를 구별하여 받아야 합니다.

▲ 대부분의 다운로드 사이트에서도 NEXUS / DC로 구별되어 있다

▲ 뒤에 표시된 국가명을 잘 보고 다운로드 받자. 공통 파일의 경우 어느 쪽을 사용해도 무방하다

DC의 청소

DC는 전체적인 색상이 흰색인 관계로, 먼지가 묻어도 잘 안보이며 손때가 타기 쉽다. 때문에 주변에서 쉽게 구할 수 있는 중성 물티슈를 이용하여 자주 닦아주는 것이 상책이다. 신나와 같은 화학 약품이나 광을 내기 위해 왁스를 이용하는 것은 DC에 좋지 않으므로 주의. 패드의 홈과 같은 곳에 낀 때는, 면봉을 이용하여 닦아내도록 하자.

플·레·이·스·테·이·션·2·편

■ ON/OFF

PS2의 전원 넣는 법은 기존의 기기와 조금 다르다. 뒤쪽의 1/0 이라고 표시된 전원 스위치로 전원의 「ON/OFF」상태를 결정, 앞쪽의 RESET이라고 표시된 버튼으로 「휴면/가동」상태를 결정할 수 있다. 이는 차후 네트워크 기능에 대비하여 PS2를 휴면 상태에 두고, 원격으로 전원 조정을 할 수 있기 위한 것이다. 〈a9〉

▲ 전원 스위치

PS2의 모든 케이블을 올바르게 연결한 뒤에는 뒤쪽의 1/0 스위치를 1로 맞추자. 전면의 RESET스위치가 빨간색으로 빛날 것이다. 이 상태가 바로 '휴면' 상태이다.

게임을 하고자 할 때는 리셋 스위치를 누르거나 OPEN버튼으로 트레이를 열어 게임을 넣자. RESET스위치가 초록색으로 빛날 것이다. 이 상태가 바로 '가동' 상태이다.

▲ 휴면상태

▲ 가동상태

게임을 하지 않을 때에는 RESET스위치를 약 1초간 누르고 있으면 다시 휴면 상태로 돌아간다. 이때는 저전력 상태이므로 거의 꺼져있는 것이라고 생각하면 된다. 장기간 기기를 사용하지 않을 때에는 1/0 스위치를 0으로 맞추어주자.

■ 기동

플레이스테이션 2를 아무런 소프트 없이 가동시키면, 다음과 같은 초기 화면이 나온다.

▶ 브라우저, 시스템 설정, 본체 설정

■ 본체 설정

초기 화면에서 세모 버튼을 누르면 본체 설정으로 들어간다. 본체 설정으로 들어가면 본체에 쓰인 프로그램 등의 버전이 표시된다. 각 메뉴에서 한번 더 세모버튼을 누르면

본체

CD를 넣었을 때, 종류에 따라 자동 실행할지 여부를 결정한다

브라우저

아직 1.00에서의 버전 업은 없다

CD플레이어

아직 1.00에서의 버전 업은 업다

PlayStation 드라이버

디스크를 읽는 속도

· 표준/고속

고속으로 설정하면, 디스크를 읽는 속도뿐만 아니라, 미리 읽어두는 양이 증가하여 PS1의 게임의 로딩이 대폭 줄어든다. 대표적인 예로는 너무나도 길었던 '프론트 미션 2'의 번처 셋업 로딩이 전혀 없게 된다거나, 최신작 '브레스 오프 파이어 4'의 잔 로딩들이 없어지는 것이 있다.

텍스처 맵핑

· 표준/보간

텍스처를 보간하면, 덩어리져 보이던 텍스처가 부드럽게 뭉개지게 된다. 자세한 내용은 지난 6월호 「DC와 PS의 표현의 차이」중 48페이지의 쌍 일차 삽입(Bilinear interpolation)을 참조하기로 하고, 아래의 비교 그림을 통해 직접 눈으로 그 차이점을 확인해보도록 하자.

■ 브라우저

브라우저에 들어오면 현재 PS2에 세팅된 미디어의 종류와 메모리 카드의 종류가 표시되며, 실행 혹은 관리 메뉴로 들어갈 수 있다.

미디어에 따른 아이콘

미디어	아이콘
음악 CD	
PS1용 CD	
PS2용 CD	
PS2용 DVD	
DVD 비디오	

메모리 카드 종류와 아이콘

메모리 카드	아이콘
PS1용 메모리 카드	
PS2용 메모리 카드	
포켓 스테이션	

실행 화면

▲ 음악 CD

▲ 음악 트랙이 없는 일반 데이터 CD / 불법 복제된 PS1, 2용 CD

▲ PS1 게임

▲ PS2 게임

메모리 관리 화면

동그라미 버튼을 누르면, 복사와 삭제 메뉴가 나온다. DVD파일이나 시스템 파일은 삭제는 되지만 복사는 되지 않으므로 주의. 보통의 게임 파일은 다른 메직 게이트에 세팅된 메모리 카드간에 복사가 가능하고, 삭제 역시 가능하다. 삭제시에 특별한 움직임을 보이는 파일도 있으므로 한번씩 보는 것도 좋다.

▲ 사오유(TTT)를 지우려고 하면

▲ 정색으로 주저앉아 운다

▲ 뒤집어져서 떼를 쓴다

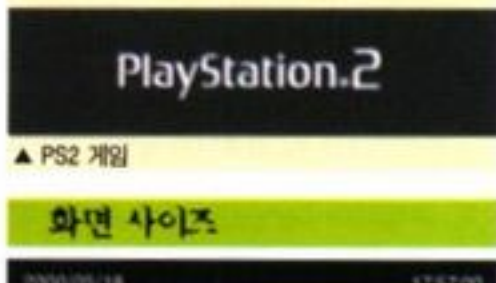
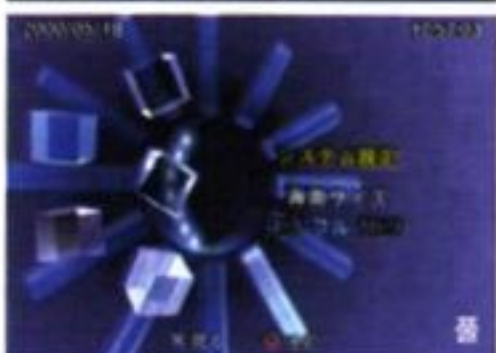
▲ 머큐리오(RRV)를 지우려고 하면

▲ 사나이(RYU)라면

▲ 모진 삭제의 위협 앞에서도 흔들림이 없다

시스템 설정

시간 설정

▲ 연도, 월, 일, 시, 분, 초까지 설정이 가능한 디지털 시계

화면 사이즈

설정 메뉴의 화면 사이즈를 정한다. 4:3은 일반 모니터를 위한 설정, FULL은 화면 가득히 보기위한 설정, 16:9는 와이드 모니터를 위한 설정이다. 메뉴 설명의 위치와 화면 길이를 취향에따라 고를 수 있다. 이 설정은 게임이나 DVD비디오의 화면 설정과는 전혀 무관하므로, 부담없이 바꿔두도록 하자.

잠깐상식

기동 화면이 변한다?!

Q8 PS2의 기동 화면이 처음에 구입했을 때와 달리 조금 초잡해진 느낌입니다. 집에 친구들을 초대하곤 했는데, 무언가 설정을 바꾸어버린 것은 아닐지 걱정이 됩니다.

A8 눈썰미가 좋은 독자분이로군요. PS2의 기동화면은, 메모리 카드에 저장된 시스템 파일의 유무에 따라 결정됩니다. 초기에 메모리카드 없이, 혹은 시스템 파일이 없는 상태에서 기동시에는 큐브가 1개의 스트림이 등장하지만, 시스템 파일을 만들고 메모리 카드를 장착한 상태에서 기동하게되면 수많은 큐브와 스트림이 나타나게됩니다. 본체 기동 회수가 메모리 카드에 저장된다고 하니, 1234번 기동시에는 무언가 특별한 이벤트가 있을지도 모릅니다. 기대해봅시다(무책임 발언).

▲ 초회 기동시

▲ 차회 기동시

방향버튼언 아날로그?!

Q9 듀얼 쇼크2의 방향 버튼 역시 아날로그일까요? 아날로그 스틱이 있긴 하지만, 방향 버튼도 아날로그라면 더욱 유용할 것 같은데요. 하지만, 지난 5월호의 46페이지에 있는 PS2완전 공개를 보면 아닌 것도 같고~.

A9 듀얼 쇼크2의 「방향 버튼」 역시 모두 「아날로그」입니다. 이미 릿지 레이서 5에서 엑셀과 브레이크의 아날로그 설정이 가능했지만 방향 버튼의 설정은 되지 않았기에, '방향 버튼은 아날로그가 아니다.' 라고 생각했을지도 모릅니다(아날로그 스틱 대응). 하지만, 듀얼 쇼크 2는 스타트와 셀렉트, 아날로그 ON/OFF 버튼 그리고 L3, R3 버튼 제외한 모든 입력이 아날로그로 이루어집니다. 코나미의 메탈기어 솔리드 2에서는 앉고 일어나는 동작이나 물건을 집고 놓는 동작도 아날로그 버튼을 사용하여 속도를 조절할 수 있게 할 예정이라고 합니다. 아직 대응 소프트가 없을 뿐이므로 기대해보도록 합시다. 지난 5월호의 정보는 잘못된 것임을 밝히며, 정정합니다.

이것은 시계입니다!

화면 뒤에 떠있거나 돌아가는 12개의 막대기를 궁금해하는 독자가 계실 텐데, 단지 그것은 시계인 것입니다. 네모 버튼을 누르면 초점이 바뀌어 시계를 잘 비추어주는데, 현재 밝게 빛나는 부분이 있는 막대가 '시'를 가리키고, 그 밝게 빛나는 길이가 '분'을 나타내는 훌륭한 시계인 것입니다.

▲ 5시를 가리키고 있다

▲ 50분을 지나고 있어 빛나는 부분이 많다. 아날로그식 표현

잠깐상식

PS1게임의 저장?!

Q10 PS2로 비디오게임을 처음 시작한 사람입니다. PS2에서 PS1게임을 어떤 용에 좋다고 하여 그렇게 하고있습니다. 그런데, 왜 게임을 하다가 저장이 안되는 거지요? 역시 게임 실행은 되지만 완벽하지 않은 것일까요? 8메가바이트나 되는 큰 용량이라면 많이 저장될 줄 알았는데…

A10 PS1정품 게임을 구입하셔서 게임을 하고 계시군요. PS2에서 PS1게임을 플레이하다가 저장을 하시려면 PS1용 메모리카드를 사용해야합니다. PS2용 메모리 카드에는 PS2용 게임을 직접 저장하실 수 없습니다. 하지만, 8메가바이트의 PS2용 메모리카드의 큰 용량을 활용하는 방법은 있습니다. PS1메모리 카드에 저장된 게임 데이터를 PS2용 메모리카드로 복사해서 사용하는 것이지요. 하지만, 데이터를 게임에서 읽기 위해서는 PS1용 메모리카드가 다시 필요하므로 단지 저장만 가능하다는 것이 아쉬운 점입니다. PS1용 메모리카드를 구입하셔서 사용하시고, 다음 표를 참조하세요. 화살표는 세이브 데이터의 이동 가능 여부입니다.

스퀘어의 파이널 판타지 9의 경우는 PS1용이지만 PS2에 최적화되어 개발중이라고 하니, 차후의 게임들은 PS2용 메모리 카드에 직접 저장이 가능하리라 생각됩니다.

PS1 게임	→	PS1 메모리카드
PS1 게임	→	PS1 메모리카드
PS2 게임	→	PS1 메모리카드
PS2 게임	→	PS2 메모리카드
PS1 메모리카드	→	PS2 메모리카드
PS1 메모리카드	→	PS1 게임
PS2 메모리카드(PS1 게임 데이터)	→	PS1 게임
PS2 메모리카드(PS1 게임 데이터)	→	PS1 메모리카드

매직 게이트?!?!

Q11 PS1용 게임부터 시작한 게이머입니다. PS1의 메모리카드 슬롯에는 그냥 숫자만이 써져있었는데, PS2용 메모리카드 슬롯에는 왜 MAGIC GATE라는 글자가 써져있는 것 인지요. 차후에 무슨 확장용으로 이용되는 것일까요?

A11 「매직 게이트」는 소니사의 등록상표로, 게임의 저작권뿐만 아니라 메모리 카드에 저장되는 게임의 데이터(혹은 PS2의 시스템, DVD 플레이어 프로그램)의 저작권까지 보호해주기 위한 암호화된 코드로 저장하는 특징이 있습니다. 이로써, 기존의 PS1까지 사용되던 「액션 리플레이」를 이용하여, 제작자가 원하지 않는 게임 밸런스의 붕괴나, 코드의 공개를 미연에 방지할 수 있게 되었습니다. 편법은 어디에나 존재하겠지만, 게임을 사랑하는 파워 매니아라면 '험한 세상에 딸을 내보내는 아버지의 마음' 과도 같은 '제작자의 마음'을 조금은 이해하여 저작권 보호에 앞장서보는 것도 좋지 않을까요.

▲ 매직 게이트

물론 매직 게이트는 차후에도 통신을 위한 프로토콜이나, USB 기기, IEEE 1394 기기 외에 PS2에 대응할 여러 가지 기기를 위한 드라이버를 위한 공간으로 사용되리라 예상됩니다.

또한 PS2의 해외 수출 금지 이유 중 하나로 추정되는 것이 바로 128bit암호화의 사용입니다. 매직 게이트의 암호의 저장에 사용되는 기술로, 미국에 이어 두 번째로 일본에서도 상용으로 사용하게 된 것입니다. 앞으로 온라인 시대에 대비하여, 온라인상의 저작권 역시 보호하겠다는 소니의 의지를 엿볼 수 있는 기술로, 이 128bit 암호화가 보급되지 않은 나라에서의 「플레이 온라인」 서비스는 아마도 불가능하리라 생각됩니다.

광 디지털 출력

사운드 출력시 광 단자 이용 여부를 결정한다. 入은 사용, 切은 미사용.

콤포넌트 영상 출력

콤포넌트 영상 출력에 대한 자세한 설명은 지난 6월호의 40페이지를 참조하도록 하자. 여기서는 콤포넌트 영상 출력의 종류를 RGB 그리고 Y Cb/Pb Cr/Pr중 하나로 결정할 수 있다.

여기서 이슈가 되는 것 중 하나는, RGB 출력을 이용해 레코딩 기기에 영상 입력을 받을 경우, DVD복제 방지 신호가 작동하지 않아 자유로운 복제가 가능하다는 것이다(원래는 복제 방지 신호가 나와서, 레코딩 기기에 연결할 경우 신호를 받아 화면이 빛으로 왜곡되게끔 되어있다).

언어 표시

일본어 / 영어

■ DVD플레이어 조작 가이드

많은 분들께서 문의하시는 PS2의 DVD플레이어 조작에 대해서 설명하도록 하겠다. 물론, PS2 유틸리티 디스크에 수십 페이지의 장문에 걸쳐 설명이 되어있긴 하지만 CD를 넣은 상태에서 본 뒤, 정작 DVD를 보려면 잊게된다는 것과 일본어로 이루어져있어 우리 나라 사람이 보기에는 껄끄럽다는 단점이 있다. PS2용 DVD플레이어의 핵심 기능만을 설명하고자 하니, 본 가이드와 함께 풍요로운 DVD 생활되시기 바란다.

DVD플레이어 다운로드

▲ 유틸리티 디스크를 쓸 때가 온 것이다

▲ 우리의 목적은 다운로드

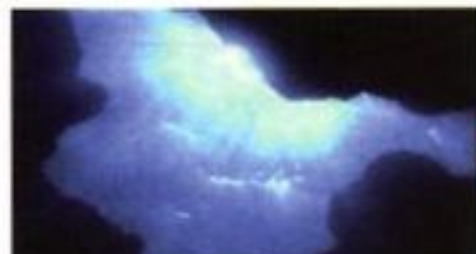
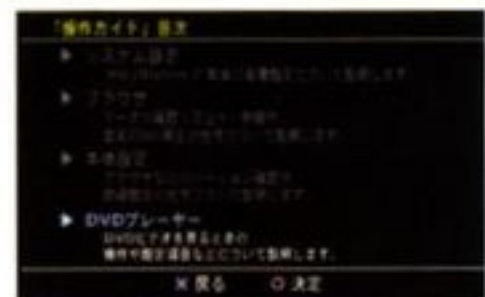
1. 유틸리티 디스크를 넣고 4번째 메뉴인 DVD플레이어를 선택한다.
2. 오른쪽 방향키를 눌러 4페이지로 이동한 뒤, 동그라미 버튼을 눌러 DVD플레이어를 다운로드 한다. 간혹 실패하는 경우도 있으므로, 다시 시도할 필요도 있다.
3. 72페이지로 가면 샘플 영상을 하나 볼 수 있다. 방향키로 가면 피곤하므로 네모버튼을 누른 뒤 나오는 샘플 영상 차례를 선택하자.

▲ 네모 버튼을 이용

▲ 샘플영상

▲ 샘플 영상을 보자

DVD플레이어의 단축키

이전 챕터로
조작 패널로
이전으로 탐색
재생, 일시 정지
커서의 이동
DVD메뉴 화면으로
다음 챕터로
다음으로 탐색
자막 선택
음성 선택
결정
취소, 정지

■ 조작 패널의 설명

DVD메뉴

영화사에서 준비한 인터랙티브 메뉴로 간다. 대부분의 경우 챕터 별 요약과 바로 가기, 제작진 소개, 광고 등이 포함되어있다.

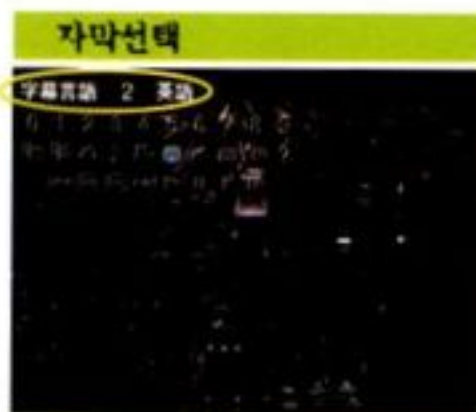
타이틀

영화의 타이틀로 간다.

리턴

DVD에 기록된 곳으로 돌아간다. 타이틀에 따라 지원하지 않을 수 있다.

음성선택

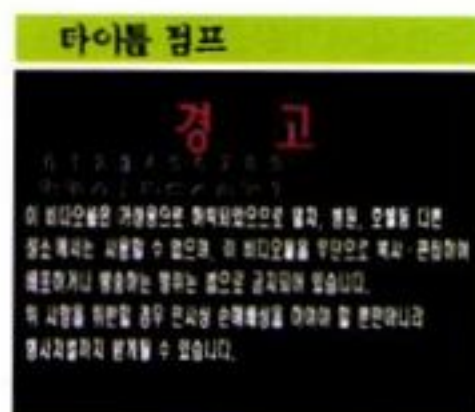
어떠한 음성으로 들을지 선택한다. 타이틀에 따라 지원하지 않을 수 있다.

자막선택

어떠한 자막으로 볼지 선택한다. 타이틀에 따라 지원하지 않을 수 있다.

카메라 앵글 선택

어떠한 시점으로 볼지 선택한다. 타이틀에 따라 지원하지 않을 수 있다.

타이틀 점프

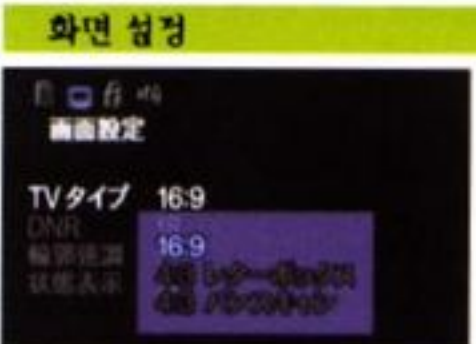
▲ 우리말로 된 경고문을 볼 수 있다

다중 타이틀로 이루어진 DVD의 경우 다른 타이틀로 넘어간다. 화면과 국가에 따른 차이가 있다. 선택 후에 패널에서 숫자를 선택해야 한다.

챕터 표시

▲ DVD패키지를 보면 챕터명이 표기되어있다

화면 위쪽에 현재 보여지는 챕터를 표시할지 여부를 선택한다.

■ 설정 언어 설정

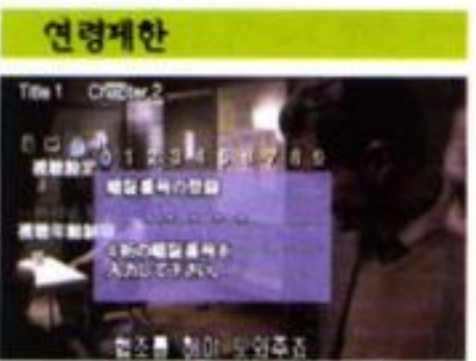
DVD메뉴 언어　　음성 언어　　자막 언어

화면 설정

▲ TV 타입

윤곽 강조

화면의 윤곽을 강조한다. TV의 SHARPNESS와 같은 옵션을 디지털로 실행하는 것이다. +로 갈수록 선명해지고, -로 갈수록 부드러워진다.

상태 표시

현재 상태를 표시할지 여부를 결정한다.

16 : 9

▲ 16:9 화면의 와이드 TV를 위한 16:9 출력, 4:3에서 볼 경우 좌우가 심하게 잘린다.

4 : 3 LETTER BOX(레터 박스)

▲ 4:3 화면의 일반 TV를 위한 16:9 출력, 화면의 위아래가 검게 표시되며 화면이 작아지는 단점이 있지만, 일반 TV에서 와이드의 느낌을 받을 수 있다. 또한 자막 영화의 경우 자막이 화면을 가리지 않는 것도 장점.

4 : 3 PAN&SCAN(팬&스캔)

▲ 16:9 화면의 와이드 TV를 위한 4:3 출력, 화면을 누르고 잘라서 보여준다. 4:3에서 볼 경우 위아래가 조금씩 잘린 화면이 된다.

FULL FRAME(풀 프레임)

▲ 4:3 화면의 일반 TV를 위한 4:3 출력, 화면 가득한 영상을 볼 수 있다. 16:9에서 볼 경우 좌우가 검게 표시된다

■ 시청설정

연령제한

▲ 암호 설정

연령 제한으로 들어가려면 먼저 암호 설정이 필요하다. 4자리의 숫자로 설정 가능하다.

일시 정지 모드

자동 / 프레임

잠깐상식

DVD는 복사 불능?!

Q12 DVD의 복사 방지 시스템에 대해서 알고싶습니다. 악용하려는 것은 아니고 VTR에 PS2를 연결한 상태로 DVD를 보려니 화면이 잘 보이지 않아서~.

A12 DVD를 포함한 디지털 미디어의 대표적인 복사방지 시스템으로는 다음과 같은 4가지가 있습니다.

1. Analog CPS(Macrovision)
2. CGMS(copy generation management system)
3. Content Scrambling System(CSS)
4. Digital Copy Protection System(DCPS)

이 중, 가정에 있는 VTR에 PS2를 연결하였을 때, 화면의 밝기가 계속 바뀌는 것은 첫 번째 방법인 매크로비전 프로텍트입니다. 올바르게 화면을 보기 위해서는 VTR을 거치지 않고 직접 TV모니터와 연결하는 것이 좋습니다.

콤포넌트 단자의 종류

Q13 콤포넌트 영상 출력의 종류가 알고싶어요. 그리고 PS2는 DC처럼 컴퓨터 모니터에 연결해서 깨끗하게 볼 수 없나요?

A13 콤포넌트 영상출력의 종류는 다음과 같습니다.

약칭	정식 명칭	수평주파수(Khz)
DVD 콤포넌트	Y Cb/Cr , 525i	15.75
프로그레시브 콤포넌트	Y Cb/Cr, 525p	31.5
HD 콤포넌트	Y Pb/Pr, 1125p	33.75

이중, 현재 PS2에 대응중인 신호는 「Y Cb/Cr, 525i」(DVD 출력)입니다. SCPH-10100 콤포넌트 AV 케이블을 이용합니다. 참고로 드림캐스트는 현재 VGA박스의 스위치를 통해, 15.75Khz의 콤포지트 출력과 31.5Khz의 VGA출력의 전환이 가능하며, 화면 연산은 1600x1200의 해상도까지 가능합니다(현재, 사용된 최대 출력은 640x480).

PS2역시 최고 연산 가능 해상도는 1280x1024로 고해상도이며, 차후에 프로그레시브 출력이나 HD출력이 가능한 기기가 나오리라 생각되지만, 현재 「그래픽 신디사이저(GS)」에서 나오는 어떠한 신호도 15.75Khz이상의 것은 없다는 언터뷰한 소식도 있습니다. PS2의 목적이 TV를 통한 가정용 게임기임을 생각하면 당연한 결과일지도 모릅니다.

DC에 쓰인 「파워 VR2 커스텀」은 15.75Khz와 31.5Khz의 신호를 동시에 출력하고 이것을 VGA박스의 스위치를 통해 바꾸어주는 형식이었지만, PS2의 GS는 자체적으로 신호를 자동 변경 할 수 있는 진보된 구조일 수도 있으므로 31.5Khz, 순지주사의 왜곡 없는 화면에 대한 희망을 버려서는 안되겠습니다.

화면 비율이 일정한 경우?!

Q14 PAN&SCAN만 지원하는 타이틀이 있는데 이것은 왜 그런 것인가요?

A14 PAN&SCAN은 영화 필름을 화면에 맞게 변환하지 않고 그냥 보여주는 것이라고 생각하면 됩니다. 이 팬&스캔 화면을 레터 박스와 같이 변형시키려면 필름에 따라 5만 달러에서 10만 달러 가량이 추가로 소요되기 때문에, 사정이 여의치 않거나 기타 이유(영화의 느낌이 변한다거나 변환이 불가능한 경우)가 있는 경우에 배급사는 팬&스캔 화면만을 지원하는 타이틀을 발매합니다. 대부분의 일본 TV 애니메이션 DVD가 이 경우에 해당합니다.

잠깐상식 — DVD 코드 프리?!

Q15 DVD코드 프리란 무엇이며 PS2에서 사용 가능하다는데, 어떻게 하는 것입니까?

このディスクは地域制限により再生を禁止されています。

▲ 국내 시판용 DVD를 넣으면 '지역제한' 이라는 문구가 뜨고 볼 수 없다. 하지만 아래의 방법을 참고해보면…

A15 DVD코드 프리에 대해서 알기 위해서는 먼저 DVD지역 코드의 필요성에 대해서 알 필요가 있습니다.

대부분의 영화사는 자신들이 보급하는 영화와 관련된 모든 권한을 통제하기를 원합니다. 하지만, 세계 시장으로 영화를 보급하게 되면 국가마다 극장 개봉일과, DVD의 출시일이 다르게 되는 일이 발생합니다. 따라서 자칫하면 다른 국가에서 이미 DVD가 출시된 영화의 경우 또 다른 국가에서 개봉하더라도 흥행에 실패할 위험이 있습니다. DVD국가 코드는 이러한 일들을 방지하겠다는 의지를 알리는 영화사들의 선택 옵션이며, 다른 국가의 영화 보급사와의 계약시에 그 권한을 완전히 넘긴다는 명목을 확실히 하기 위한 안전 장치인 것입니다. DVD 영화의 퀄리티가 그만큼 오리지널 필름과 오리지널 사운드트랙에 떨어지지 않기 때문에 일어나는 일입니다. 위의 사진을 보면 세계가 DVD의 코드가 적용되는 총 6개의 구역으로 나누어져있습니다. 지역별로 대표적인 국가를 정리해보자면 다음과 같습니다.

0: 지역코드 없음
1: Canada, U.S., U.S. Territories
2: Japan, Europe, South Africa, Middle East (including Egypt)
3: Southeast Asia, East Asia (including Hong Kong)
4: Australia, New Zealand, Pacific Islands, Central America, Mexico, South America, Caribbean
5: Former Soviet Union, Indian Subcontinent, Africa (also North Korea, Mongolia)
6: China

코드프리란 이러한 국가간에 설정된 코드를 무시하는 일종의 편법으로, 이제까지의 DVD플레이어에서는 일부 제품의 코드 인식 기가 처음부터 없었다거나, 사용자가 임의의 기기를 추가하여 코드 인식을 강제로 하게하는 등의 행위가 이루어지며 해외의 DVD를 보기위한 욕구를 충족시켜왔습니다. 또한, PC의 경우 레지스트리를 편집하거나 크랙 프로그램을 이용하기도 하였습니다. 하지만, PS2의 경우는 그 코드 프리 방법이 다른 어떤 기기보다 간단하여 의도적인 행위가 아니었을까 하는 의구심을 품게 합니다. 코드 프리의 방법은 컨트롤러에 따라 대표적으로 2가지 방법이 있습니다.

우선 PS초기의 디지털 패드인 SCPH-1010을 이용하는 방법입니다.

1. DVD프로그램 1.00을 메모리 카드에 인스톨한다.
2. DVD비디오를 PS2에 넣고 전원을 넣는다.
3. 전원을 넣은 뒤부터 계속 방향키를 위쪽으로 유지한다.
4. 타이틀이 나오지 않고 메뉴 화면이 나오면 성공.

▲ 바로 이 화면이 나오면 성공!

다음으로 PS2의 동봉 패드인 SCPH-10010 듀얼 쇼크를 이용하는 방법입니다. 1번과 2번은 위의 디지털 패드를 이용할 때와 같습니다. 「L3」란 왼쪽 아날로그 스틱을 수직 아래쪽으로(깊이로) 눌러 '딸깍' 소리가 나게 하는 것을 말합니다.

3. 전원을 넣은 뒤부터 계속 L3버튼을 누른 상태를 유지한다.
4. 타이틀이 나오지 않고 메뉴 화면이 나오면 성공.

이상이 코드 프리를 위한 방법으로, 반드시 모든 타이틀에는 적용되지 않으며 인터랙티브 DVD메뉴가 있는 타이틀이라면 성공할 가능성이 더욱 높아집니다. 하지만, 버전 1.01의 경우는 그 성공률이 더욱 떨어진다고 하니 차차 버전업을 통해서 PS2에서의 코드 프리 기능은 명목상으로 없어질 예정입니다.

■ 오디오 설정

음성 디지털 출력

▲ 이 사각-사각으로 된 오디오용 광 케이블로 디지털 디코더에 연결한다

▲ 돌비 디지털로 인코딩된 DVD를 실행시키면

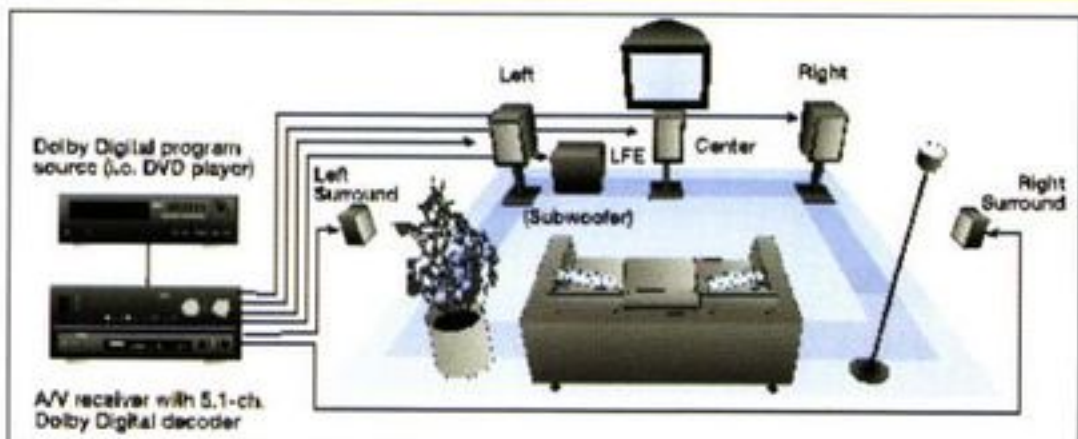
▲ 디코더가 돌비 디지털 상태로 전환된다

광 디지털 출력의 여부를 결정한다.

음성 트랙 자동 설정 모드

다중 음성 녹음의 경우, 설정에 맞게 자동으로 변환해준다.

DOLBY DIGITAL AC3

Dolby Digital은 처음에는 5.1 채널로 전송하는 HDTV나 영화를 위해서 개발되었다. 일반 가정용 제품에서의 기술은 모노에서 5.1채널 오디오까지 적용되는 단 한가지 Licence만 존재한다. 그리고 이 때의 데이타 전송률은 32kb/s에서 640kbs/s까지이다. 이에 대한 더 자세한 설명은 ATSC(the Advanced Television Standardization Committee) audio (AC-3)스펙에 잘 나와 있다. 전송효율과 재생 질에서의 최적의 균형을 보장하기 위해 모든 표준 Dolby Digital Decoder는 완전한 다중 채널 비트 스트림을 받는다. 이 접근은 디코더로 하여금 각각의 청취 위치를 위한 출력 채널의 수뿐만 아니라 그러한 채널들이 함께 혼합되는 방법에서도 최적의 효과를 낸다. Dolby Digital은 또한 재생된 다이나믹 레인지를 조절하는데도 큰 이점이 있다.

DTS

DTS란 Digital Theater System의 약자로 처음에는 가정용보다는 극장용 음향 시스템으로 개발된 것이다. 현재 많은 receiver와 디코더 제품들이 Dolby Digital뿐만 아니라 DTS도 채용하고 있다. 그러나 아직까지는 그 수가 상대적으로 적다. Dolby Digital Programming이 많은 이유는 이 DD가 DVD-Video, DTV같은 미디어의 오디오 표준으로 이미 지정되었기 때문이다. 이와 비교해 볼때 DTS는 선택사항(옵션)이다. DD보다 상대적으로 큰 용량의 음성 정보를 가지고 있다.

DD와 DTS의 2가지 음향 시스템이 공존하게 된 것에 대해서는 우선 서라운드 사운드의 역사에 대해서 조금 알아야 할 필요가 있습니다. 그 첫 시도자는 돌비로, 전세계 수억 개에 있는 카세트 테입의 로고로 시작해서 수년동안 그들의 위치를 굳혀왔습니다. 돌비는 오랜 기간동안, 영화를 위한 극장용 음향 포맷에서 하이퀄리티의 사운드를 위한 벤치마킹의 기준이 되었습니다. 돌비 디지털은 좌, 우, 중앙, 좌후측, 우후측의 5개의 독립된 오디오 채널에, 저음만을 담당하는 저역효과음 채널 즉, 5.1이라 불리는 초 저역 채널이 더해졌고, 1992년 「배트맨 리턴」에 처음으로 사용되게 됩니다. 이후 북미지역의 9000개 이상의 극장이 돌비 디지털 재생 시스템을 갖추게 되었으며, 이것으로 1976년부터의 돌비 스테레오 시스템보다 더 리얼하고 현장에 가까운 생생한 현장감을 전해줄 수 있게 되었다고 평가받았습니다(돌비 스테레오는 1976년에 소개되었지만, 1977년 상영된 「스타워즈」를 통해서 알려졌다). 대부분의 DVD들은 돌비 디지털 5.1 채널 서라운드 사운드 태랙을 갖추고 있으며, 실제로 돌비 디지털 디코더가 내장된 A/V리시버는 수 백만대가 보급되어있습니다.

돌비 디지털이 소개된 다음 해에, 디지털 씨어터 시스템(DTS)이 스티븐 스필버그의 「쥬라기 공원」에 사용되면서 DD와 경쟁적인 대뷔전을 치루었습니다. 또 다른 5.1 채널의 DTS시스템은, 돌비와 같은 개념이었지만 전혀 호환되지 않는 새로운 포맷이었습니다. DTS는 시네마 사운드에 있어서 돌비의 아성에 도전하며 시장을 넓혀가게 되었습니다.

스필버그와 같은 거대한 배경을 뒤에 업고, DTS 재생 시스템은 북미지역의 9000개에 가까운 극장에 도입되기에 이르렀으며, 가정용에 있어서도 DTS 디코더가 내장된 리시버가 점차 보급되고 있습니다. DTS DVD도 발매되기 시작한 것입니다.

1995년이 되어, 가전 업체들로 구성된 DVD메이커 그룹은, DVD에 도입하기 위한 최적의 오디오 코딩 기법을 결정하려 하였고, 이때 돌비가 가장 발빠르게 나섰습니다. 돌비는 영화 산업에서의 독보적인 존재임을 감안할 때, 그들의 이름에 대한 인지도와 친밀감, 그리고 새로운 디지털 TV를 위한 오디오 코딩 시스템에서 이미 도입되어있음을 내세워 DD가 DVD를 위한 사운드 포맷으로써의 표준이 되어야 함을 주장했습니다. 이에 DVD메이커 그룹은 돌비 디지털을

표준으로 선택하기에 이르고, 결국 CD에 사용된 PCM방식과 더불어 2개의 오디오 코딩 기법이 표준으로 확정지어졌습니다.

뒤늦은 후발 주자로써 DTS는 DD보다 더 높은 비트율과 더 높은 사운드 퀄리티를 내세우며 DVD의 표준이 바뀌어야 함을 주장했으나, DVD메이커 그룹은 이에 별다른 반응을 보이지 않으며 DTS를 그저 옵션 사양으로 정하게 됩니다. 이는 결국 DTS포맷으로 DVD가 제작될 경우에는 PCM트랙이나 돌비 디지털 사운드 트랙중 하나가 반드시 포함된 상태여야 한다는 것을 의미합니다(하지만 돌비 디지털이 반드시 5.1 채널일 필요는 없다. DD의 경우는 5.1부터 모노까지 다양한 채널 형태를 제공하여 5.1 대신 2.0등의 형태의 서라운드로 인코딩 된 스테레오 2채널을 사용해도 되기 때문이다). 뒤늦게 DTS는 옵션으로 채택되었기에, 처음 DVD발매가 시작되었을 때에는 모든 플레이어들이 DTS와 호환되지 않는 상태였습니다.

DD와 DTS사이의 제작상의 차이점을 알아보도록 하겠습니다.

DVD에서 차지하는 사운드 트랙의 영역을 줄이기 위해 DD, DTS 두 포맷은 공히 손실압축의 알고리즘을 사용하여 사운드 트랙을 코딩합니다. 압축 손실이 있더라도 사람의 청감과 음향적인 신체 반응을 고려하여 최대한 감지할 수 없는 상태로 압축을 수행하므로 매우 순도 높은 사운드를 얻을 수 있습니다. 예를 들자면 오디오 신호에 10Khz 이상의 고음부가 없는 경우에는 그 이상의 주파수를 위한 영역을 생각하지 않음으로써 비트의 낭비를 없애는 방식으로 압축을 수행하는 것입니다.

돌비 디지털은 일반적으로 5.1채널을 384 kb/s로 압축을 수행하고 DTS는 이보다 훨씬 높은 1400 kb/s로 압축을 합니다. 그렇다면 비트수가 더 높은 쪽이 더 좋은 소리를 들려주어야 하는 것이 당연한 결과일까요? 아쉽게도 꼭 그러한 것만은 아닙니다. 그 이유는 돌비 디지털과 DTS가 서로 다른 방법으로 데이터 압축을 실행하기 때문입니다. 비교적 덜 효과적인 방법으로 압축된 신호가 갖게되는 높은 비트율의 낭비, 즉 청각적인 향상이라기보다는 단순한 디스크의 용량 낭비가 어느 정도 있다는 것입니다. 시스템이 일정 수준에 다다르게되면 그 시스템의 능력 이상의 과한 데이터 용량의 사용은 사운드 개선에는 전혀 영향을 주지 못하게 된다는 것입니다.

이것은 매우 중요한 사실로, DVD는 사용되는 저장 용량과 비트율에 한계를 가지게되므로 이에 대한 신중한 고려가 있어야합니다. DTS 인코딩은 대수학적 법칙으로 볼 때, 비디오 화질에 마이너스적인 영향을 초래하게 됩니다. 고정된 비트율에서 어느 한쪽이 높은 비트율을 사용하면 반대급부로 다른 한쪽을 위한 비트율이 줄어들기 때문에 오디오의 비트율이 커질수록 비디오의 비트율은 부족하게 되고, 이는 고스란히 화질의 저하로 연결될 수 있다는 점입니다. 이러한 사실은 또한 보다 많은 데이터를 필요로 하고 때로는 한 장이 아닌 두 장의 디스크가 되어야하는 경우가 발생할 수 있음을 의미합니다(제작 비용이 증가한다).

Ken C. Pohlmann씨의 이와 같은 메모는, 그가 그 동안 표준이 되어온 돌비사의 서라운드에 익숙해졌기에 기술할 수 있는 것일 수도 있습니다. 사람은 익숙한 것에 더 좋은 평가를 주고자하는 심리도 있기 때문입니다. 같이 실험에 참가한 그의 친구의 말을 그와 다소 다릅니다. 예를 들어 킹 크림슨의 경우 DTS쪽이 좀더 현장에 둘러싸인 서라운드 사운드였고, 좀더 부드러운 중역과 기타와 보컬의 밸런스가 제대로 잡혀있다고 평했고, DD에 대해서는 좀 더 날카롭고 빽빽하다고 했습니다.

이 실험에 대한 Ken C. Pohlmann씨의 결론을 요약해보자면 다음과 같습니다. 「DD은 진정으로 멀티 채널 음악, 영화 사운드 트랙에 적합한 기술이라는 것이며, 그보다 훨씬 뛰어나다고 알려진 DTS는 그보다 더욱 큰 투자를 요하는 시스템이라는 것이다.」 만약 당신이 돌비 디지털 시스템을 가지고 있다면 DTS시스템을 부러워 할 것이 아니라, 그 시스템을 자신의 환경에 맞게 최대한 적합하게 세팅하는 쪽이 좀더 큰 만족을 얻을 수 있을 것 입니다. 그리고 이미 DTS시스템을 위해 많은 투자를 한 당신은 DD시스템만을 가진 친구들에게 그것을 자랑할 수 있는 것이겠지요.

또한 위에서 말한 DTS쪽의 화질의 저하 문제에 대해서 알아보겠습니다. DTS역시 음향을 위한 시스템이지만, 화질의 저하를 원하는 것은 아니겠지요O. 따라서 화질을 절대 침범하지 않기 위해 다국 언어 지원과 같은 옵션을 삭제함으로써 DD타이틀과 동일한 화질을 보장할 수 있게 대책을 마련했습니다. 솔직히 영화가 제작된 곳의 언어가 아닌 타국의 언어로 영화를 감상하는 일은, 극히 드문 일입니다 이러한 대책이 마련되어 있으므로 여러분은 DTS타이틀의 화질이 나쁘다는 것에 대한 걱정을 하지 않아도 됩니다.

실제로 한 모니터에서 DD와 DTS로 제작된 동일한 두 타이틀을 동기화하여 플레이한 뒤, 소스 스위칭을 통해 본 결과, 전체 필름 내에서 몇몇의 장면에서 약간의 차이를 보일 뿐 둘간의 차이점을 보기는 상당히 어렵습니다. 보다 자세한 정보를 위해, 두 기기에서 흘러나오는 정보의 량을 미터기로 살펴본 결과도 두 디스크간의 차이는 거이 없어서, 평균 데이터 비트율을 6000에서 9000 kb/s를 유지하고 있었습니다.

현실적인 문제로 넘어가도록 하겠습니다. 실제로 한 영화가 DD와 DTS로 제작되는 일이 많아지고 있고, 여러분은 그중 한가지 방식을 택해야 하는 입장입니다. 두 디스크의 화질의 차이는 아주 근소합니다. 하지만 DTS디스크는 돌비 디지털 디스크보다 10 달러 가량 가격이 비쌉니다. 또한 가격적인 차이 이외에도 DD타이틀에는 종종 소장 버전이나 스페셜 에디션과 같은 것이 있어, 감독의 이야기나, 배우들의 뒷이야기, 인터뷰, 뮤직 비디오 등의 보너스들이(일본 애니메이션이라면 영상 특전) 많이 있지만, DTS타이틀의 경우는 아직까지 이러한 것이 전무한 상태로, 오리지널 필름과도 같다고 할 수 있습니다. 대단한 음질 매니아가 아닌 이상, 일반인의 입장에서는 보너스가 많고 가격이 저렴한 DD타이틀 쪽이 더욱 매력적입니다.

마지막으로 덧붙이자면, 인코딩 방법에 따라 소리가 다르게 들릴 수도 있지만, 세팅에 따른 차이점도 있을 수 있다는 것입니다. 돌비 디지털의 경우 DTS보다 약 4dB정도 소프트한 소리를 내는데, 이것은 「dialog normalization」이라는 돌비 디지털 소스(HDTV나 DVD, 위성방송 등의 다양한 소스)에서 스위칭을 했을 때, 일정한 다이얼로그 수준을 유지하도록 하는 기능입니다. 실제로 DD와 DTS의 6채널 출력을 단 2개의 채널로 바꾸어 CD로 저장했을 때의 양쪽의 스펙트럼이 다르다는 것은 마스터 소스의 인코딩 때부터 다르다는 이야기입니다. 보통의 사운드 시스템에서는 그 한계치를 보여주는 테스트용 소스가 제공되는데 공교롭게도 DD와 DTS양쪽 모두 그러한 디스크가 발매되지는 않았습니다. 결국 양사에서 공개된 정확한 스펙으로 비교하기는 어렵다는 것입니다. 적어도 DTS인코더가 개인에게 판매되기 전까지는 말입니다.

DD

보다 타이트한 저음역을 가지고 있다. 특히 저역중 중역에 보다 가까운 부분인 100에서 300Hz부분에서 그러했다. 단단하며 다잡안 높은 중역대는 보컬을 더욱 잘 들리게 해주었지만, 결코 거친 소리는 아니었다. 아주 좋은 고역이지만 다소 부드럽고, 때로는 엣지의 부족함이 느껴지지만 때로는 시끄럽기도 하다.

DTS

60Hz이하의 저역의 응답이 불분명하며 중역의 윗부분이 왜곡되어있다. 저역이 다소 혼란스러워지는 부분에서는 애매모호한 소리가 들려왔다. 중역은 다른 대역에 묻혀 보컬의 세부묘사가 애매한 경향이 있어 보다 작게 들리며, 다소 모노에도 가까운 소리였다. 고역은 매우 좋았으며, 심벌즈와 다른 퍼커션의 소리가 선명하고 좋게 들렸다. 다소 앰비언스가 조여진 듯 하지만 전체적으로는 무난하다.

돌비 디지털과 DTS는 「심리 음향학 법칙」에 그 근거를 두고 사운드 트랙을 코딩하기 때문에 전통적인 방법의 노이즈와 디스토션를 측정하는 것으로는 어느 시스템이 더 훌륭하다고 말할 수는 없습니다. 다시 말해, 직접 듣기에 좋은 쪽으로 기울기 마련이라는 것입니다.

결국 시스템 성능의 측정을 위해서는, 「비교청취」라는 방법이 가장 적합합니다. 다음의 결과는 Ken C. Pohlmann 씨가 영화 Day Light와 음악 deja VROOM을 비교 청취한 것인,. 소스를 연결해주는 사람과 듣는 사람 모두 어떤 소스인지 모르는 상태에서 A소스와 B소스가 있다는 것만 알려주고, 여러 번 무작위로 소리를 들으며 그 느낌을 간단히 적은 것입니다. 두 소스의 구별은 알려주는 것이 없는 상태에서 10번중 9번을 구별해 낸 것입니다.

잠깐상식

DVD 마크를 확인?!

Q16 멀티 카메라 앵글이나 다중 음성 녹음, 다국 자막을 지원하는지 뚜껑을 따기 전에 확인하는 방법은 없습니까? 구입하고 나니 지원하지 않는다면 뚜껑 따서 김빠진 맥주가 될텐데~.

A16 영화 보급사에 따라 표시되는 형식은 조금씩 다르지만(특히 일본 애니메이션 쪽은 개성있는 표현으로 조금 알아보기 힘든 경우도 있다), 대부분 DVD패키지의 뒷면 아래쪽을 보면 각각의 마크가 있습니다. 아래 예를 참조하여 구입하기 전에 자신이 원하는 다양한 부가요소가 있는지 확인하는 것이 좋습니다.

마크	설명	마크	설명
DVD	DVD 비디오	4:3	화면비율 지원
DOLBY DIGITAL	돌비 디지털 사운드 지원	③	다중 자막 지원 수
②	DVD 지역 코드 번호		
COLOR/本編40分·映像特典18分	컬러 흑백 여부 / 상영 시간		

광케이블의 종류?!

Q17 광 케이블의 종류가 여러 가지라고 하는데, 어떤 것을 구입하면 됩니까? PS2전용 제품은 소개된 적이 없고~.

A17 오디오 광 케이블의 경우 현재 2가지가 사용되고 있습니다. 하나는 끝이 사각형-사각형으로 이루어진 것, 다른 하나는 사각형-원형으로 이루어진 것입니다. 전자의 경우(각대각)PS2와 디지털 디코더를 연결하는데 사용하는 것이며, 후자의 경우 대부분의 Mini Disc기기와 같은 미니 기기에 대응합니다. 광섬유는 고가 제품인 유리 섬유로 만들어진 것도 있지만, 가정용으로 사용하기에는 수 만원대의 플라스틱 섬유로 만들어진 제품도 좋습니다. PS2와 세트를 이루기 위해서는 소니 제품으로 구입하는 것이 좋겠지만, 그렇게 특성을 타지는 않는 편이므로 다른 메이커의 정품을 구입하는 것도 좋습니다. 다만 저렴한 사제품은 그다지 신뢰하지 않는 것이 좋습니다.

또한, 빛을 이용하여 신호를 전하는 광 케이블의 특성상, 선을 관리하실 때 최대한 휘임이 없게 하는 것이 좋습니다. 배선하실 때 주의하시기 바랍니다.

PS2는 먼지에 약하다?!

Q19 진공 시스템을 꾸미는 것이 불가능한 관계로, PS2를 대기중에 노출한 상태로 사용하고 있는 유저입니다. 자꾸만 먼지가 쌓이는데, PS2는 먼지를 흡착하는 기능이 있는 것일까요?

A19 대부분의 정상적인 유저들의 PS2는 모두 대기중에 노출중이므로 그다지 걱정하지 않으셔도 됩니다. 하지만, PS2는 간만에 등장한 검은색 머신입니다. 역사상 검은 머신들은 사용하지 않게 되어 먼지가 잘 낀다는 징크스가 있는데, 이것은 징크스일 뿐이고 사실은 하얗게 쌓이는 먼지들이라 검은 색의 PS2에서 부각되어 보이는 것이겠지요. 또한 PS2의 몸체에는 홈이 여러 곳 파여 있어서 이러한 먼지들이 쉽게 사라지지를 않습니다. 가장 좋은 방법은, 사용하지 않을 때 여러 가지 게임의 한정판에 들어있는 손수건(어디 땀 닦는데 사용하고 계신 분은 없겠지요)으로 덮어놓는 것입니다. 없다면 화장실에서 쓰던 수건이라도 좋습니다. 덮어둡시다. 그래도 먼지는 대기가 있는 어디나 있게 입니다. 그러므로 여러분은 에어브러시를 사용하여서 먼지를 구석구석 불어내 주는 것이 좋습니다(입으로 불다가는 고열입으로 쇼트될 가능성이 높고, 타액이 PS2에 침투하여 고장의 원인이 될 수 있습니다). 캔으로 이루어진 충전식이나, 압축가스식은 비 영구적이라 유지비가 들게되므로, 가까운 사진 현상소에 가서 고무로 만들어진 반영구적 사용이 가능한 에어브러시를 구입하여 사용하면 좋습니다.

▲ 사용하지 않을 때에는 천으로 덮어 보호한다

▲ 이것으로 먼지를 불어낸다

게임기에 있어서 게임을 담는 매체는 여러 단계를 거쳐 발전해 왔고 오늘날에는 DVD, GD등의 새로운 매체가 서서히 자리를 잡고 있다. 하지만 아직도 게임 매체의 대부분을 차지하고 있는 것은 CD이며 이처럼 CD를 주매체로 하는 게임기들은 대부분 음악 CD 재생기능을 기본으로 내장하고 있다. 물론 음악 CD를 듣기 위해 게임기를 사는 사람은 없을 것이다. 그 돈으로 차라리 휴대용 CD 플레이어를 사고 말지(PS2를 살 돈이면 괜찮은 CD 플레이어 4대는 산다. 중고 새턴이나 PC-FX같은 경우는 몇 만원 밖에 안되긴 하지만…). 게다가 요즘같이 PC가 널리 보급되어 있는 환경에서는 별도의 오디오 컴포넌트를 가지고 있지 않은 경우 컴퓨터에 장착된 CD-ROM 드라이브로 음악 CD를 듣는 것이 일반적이다. 그럼 도대체 무엇하러 게임기를 CD 플레이어로 쓰는가?

게이머라면 기본적으로 CD 게임기 한 대씩은 가지고 있을 것이다. 만약 자기 방에 변변한 오디오가 없지만 게임을 위한 TV는 가지고 있는 경우 컴퓨터로 오디오 CD를 듣는 것보다는 게임기를 활용하는 것이 나을 수 있다. 컴퓨터로 다른 작업을 하는 중에 음악을 들으려고 한다면 역시 컴퓨터로 듣는 것이 훨씬 낫지만, 만약 음악만 듣고자 하는 경우 컴퓨터의 거슬리는 팬소음이나 음악 CD 하나 들으려고 이것저것 전원을 연결하고 작동시키느니 차라리 간편한 게임기가 나을 수도 있는 것이다.

어쨌든 이 글의 목적은 게임기를 CD 플레이어로 사용해야 하는 당위성을 강조하자는 것이 아니라 여러 게임기가 CD 플레이어로서 어떤 장단점을 가지고 있는지 흥미있는 점들을 분석해 보는 것이다. 앞에서도 말했듯이 게임기가 게임 이외에 지니게 되는 부가적인 요소는 게임의 매체에 커다란 영향을 받게 된다. CD-ROM을 매체로 사용하는 게임기들이 나오기 시작하면서 게임기에는 기본적으로 음악 CD 플레이어 기능이 내장되었다. CD 라는 매체가 음악의 기록과 재생을 주된 목적으로 하여 전세계적으로 확산되었기 때문이다. 이와 마찬가지로 가장 최근에 발매된 PS2를 비롯하여 앞으로 나올 닌텐도의 코드네임 돌핀이나 마이크로소프트의 X-BOX 역시 DVD-MOVIE 플레이어 기능을 기본으로 내장하게 된다. 역시 DVD 라는 매체가 가정용 영화산업의 핵심으로 급부상하고 있기 때문이다. 이러한 의미에서 기존의 CD-ROM 기반(DVD-ROM과 GD포함) 게임기들이 기본으로 제공하고 있는 CD 플레이어 기능이 각각 어떠한지 짚어보는 것도 한 세대의 자취를 정리해 보는 의미를 지니지 않을까 생각한다.

게임기를 CD 플레이어로?!

▶ 인터페이스 측면에서의 비교

널려 있는 게임기 PS

전세계적으로 가장 많이 보급된(아마 우리나라 역시 비슷한 상황일 것이다) 게임기인 PS는 CDP로서 얼마나 쓸만한지 살펴보자.

- PS에 게임CD를 넣지 않고 전원을 켜면 「사진 ❶」과 같은 화면이 나오며 이때 아래의 CD플레이어 기능을 선택하면 「사진 ❷」의 화면으로 넘어간다. PS의 경우 음악 CD를 넣고 전원을 켜도 자동으로 인식해서 CD 플레이어 화면으로 넘어가지는 않는다.
- 「사진 ❷」를 보자. 기본적인 플레이 기능은 왼쪽 표에 나온 단축키를 사용하는 것이 훨씬 편하지만, 연필 모양의 포인터를 이동해서 각 기능들을 선택할 수도 있다. 왼쪽에 일렬로 늘어선 아이콘들은 기본적인 재생기능이고 오른쪽에는 트랙번호가 표시되며, 위에는 트랙의 진행시간이 표시된다. 가운데의 박스에는 현재 선택한 기능들이 표시된다. 맨 밑의 EXIT는 플레이어에서 나와 메인 메뉴로 가는 버튼이다.
- 「사진 ❷」를 보면 트랙번호 밑에 '>20' 이라는 표시가 되어있는데 CD에 20곡이 넘게 들어있는 경우에 표시된다. 이 것을 선택하면 아래 있는 「사진 ❸」과 같은 화면이 나온다. 즉, 20번 이상의 곡을 듣거나 프로그램 기능으로 20번대 이후의 곡을 추가시킬 때는 이 화면을 이용하여 곡의 번호를 직접 입력하면 된다. 오른쪽 화면에 나온 1부터 9까지의 숫자 버튼을 이용하여 직접 곡번호를 입력한다. 「사진 ❹」는 프로그램 기능을 이용하여 원하는 곡들을 선택한 화면이다.

▲ 사진 ❸ 20번 이후의 곡번호 입력화면

▲ 사진 ❹ 프로그램 기능의 사용 예

- 인식할 수 있는 CD 매체에 대한 테스트를 해 본 결과 일반 음악 CD는 물론이거니와 골드와 블루로 구운 음악 CD도 무리 없이 잘 인식한다. 또한 프레스 CD의 경우도 무리 없이 인식했으며 게임 CD 안에 오디오 트랙이 별도로 있는 경우 알아서 인식한다. 그리고 포워드나 리워드를 이용하여 곡을 빨리 검색할 때 검색 중에도 음이 출력된다. 참고로 모델 7000번 이후에는 사운드 스코프 기능이 추가되어서 음에 따라 화면에 그래픽 효과를 주는 요소가 있다.

조작체계

스타트	일시정지, 재생	R2	포워드(앞으로 빠르게 검색)
셀렉트	정지 & 초기화	L2	리워드(뒤로 빠르게 검색)
R1	다음 곡으로 이동	방향키	메뉴의 항목들 사이를 이동
L1	이전 곡으로 이동	●, ■, ▲, ×	항목의 선택

▲ 사진 ❶ PS 메인 메뉴 화면

▲ 사진 ❷ CD 플레이어 기본 화면

CONTINUE	일반적인 CD 재생기능. CD안의 트랙들을 번호순으로 연속해서 들려준다.
SHUFFLE	무작위로 트랙들을 뽑아서 들려준다.
PROGRAM	원하는 곡들을 오른쪽의 번호판에서 선택하여 그 곡들만 들려준다.
REPEAT	반복기능으로 한 곡만을 선택했을 때는 그 곡만을, 전곡을 들을 때는 전곡을, 프로그램 기능으로 몇 곡을 선택했을 때는 그 곡들을 반복해서 들려준다.
TIME	시간표시 모드를 세 가지로 설정해 줄 수 있다. 현재 트랙의 진행시간, 현재 트랙 남은 시간, 총 트랙 남은 시간 중에서 선택 가능.

PS를 강화시키는 만능도구 '사에라(CAETLA)'

PS 유저라면 액션 리플레이의 일종으로 명성이 자자한 사에라를 모르는 사람이 드물 것이다. 사에라는 각종 게임 치트코드의 입력이나 게임 동영상 보기, 메모리 카드 관리 기능 외에도 그럭저럭 쓸만한 음악 CD 플레이어로서의 기능을 갖고 있다.

조작체계

스타트	일시정지, 재생	R2	재생 볼륨 증가	●	재생
셀렉트	CDP 모드, 데이터 검색 모드 전환	L2	재생 볼륨 감소	■	일시정지
R1	포워드(앞으로 빠르게 검색)	방향키 右	다음 곡으로 이동	×	정지 & CDP 모드에서 메인 메뉴로
L1	리와인드(뒤로 빠르게 검색)	방향키 左	이전 곡으로 이동		

▲ 사에라의 초기 메뉴

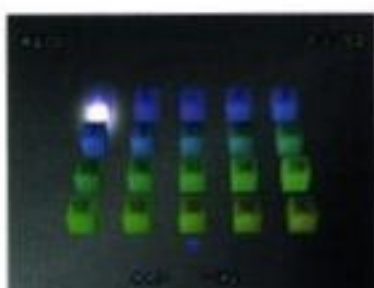
▲ 데이터 검색 화면

▲ 음악 CD 재생 화면

사에라를 이용해 PS의 인터페이스를 변화시켰을 경우, 특별한 포인터가 등장하지 않는다(대신에 패드의 단축키로 모든 것을 조작한다). 초기메뉴에서 CD-ROM을 선택하면 음악 CD인 경우는 바로 음악 CD 재생 화면이 뜨고 게임 CD 라면 데이터 검색화면이 뜨는데 이 상태에서 셀렉트 버튼을 눌러주면 게임 내에 별도의 사운드 트랙이 있는 경우, 역시 음악 재생 화면으로 전환된다.
또한 사에라의 경우 꼭 필요한 재생기능 및 표시 정보는 제공하지만, 일반적인 CDP가 제공하는 반복 재생이나 셔플 재생, 프로그램 기능들이 제공되지 않는다. 시간 표시 기능도 한 가지만 지원한다. 한편, 음의 볼륨을 패드로 편하게 조절할 수 있는 것은 편리한 기능이다.

차세대 CD 플레이어 PS2?

현존하는 게임기 중 가장 최신의 게임기인 PS2는 CD 플레이어로서는 어떠한지 살펴보도록 하자.

▲ 음악 CD는 자동 인식

일단 조작체계는 기본적으로 PS와 같다. 몇 가지 차이점이 있는데, ×버튼이 트랙 목록 화면으로 나가는 기능을 하며 ▲, ■는 사용되지 않는다. 위의 사진처럼 PS2는 매체를 넣고 전원을 켰을 때 다른 게임기와는 달리 집어넣은 매체의 종류에 따라 알아서 판단을 하여 해당 기능이 실행된다. CD를 넣지 않고 전원을 켠 다음 브라우저 화면으로 들어가서 CD를 넣으면 오른쪽과 같이 디스크를 읽는 중이라는 화면이 표시된 뒤 음악 CD 아이콘이 나온다. 이 아이콘을 선택하면 앞서 보았던 트랙선택 화면으로 넘어간다.

▲ 디스크를 읽는 중

각 트랙은 정육면체로 표현되는데 PS와 마찬가지로(사에라는 일단 첫 트랙부터 시작) 원하는 트랙을 선택하면 곧바로 그 트랙부터 연주할 수 있다.

▲ 이것이 PS2의 CD재생 화면

▲ 브라우저 상의 음악 CD 아이콘

게임 CD이면서 사운드 트랙을 가지고 있는 경우는 위의 사진과 같이 '플레이스테이션 디스크'로 표시되지만 화면 우하단에 음악CD로서 재생하는 메뉴가 따로 뜬다. 이 화면상에서 ▲버튼을 누르면 CDP 모드로 넘어가면서 게임 데이터 트랙(트랙 1)을 제외한 사운드 트랙이 알아서 표시되어(PS경우는 트랙1도 표시) 연주할 수 있다. 다른 게임기보다는 인터페이스 자체가 지능적으로 동작한다고 할 수 있다. 한 가지 흥미로운 사실은 다른 게임기들과는 달리 PS2는 블루 CD로 제작한 음악 CD는 인식을 못한다는 단점을 발견했다.

▲ 별도의 사운드 트랙이 있는 PS CD를 넣은 경우

▲ 버튼을 누르면 게임데이터를 제외한 사운드 트랙이 표시된다

기본적인 조작 아이콘과 정보가 중앙에 표시되고 화면 좌측에는 폴리곤으로 된 정육면체가 서서히 돌아간다. 모양이 지나치게 단순해서 썰렁하긴 하지만 광원효과와 더불어 고급스러운 느낌을 주기도 한다. 포워드나 리와인드로 빨리 검색을 하면 그 속도에 맞추어 정육면체 큐빅 또한 빠르게 돌아가는데 다른 게임기의 CDP 기능과는 달리 검색 중의 소리 출력은 되지 않는다. 아직은 최소한의 기능만 지니고 있어서(셔플, 프로그램, 반복 기능 모두 안됨) 제대로 된 CDP로 쓰기에는 무리가 있다.

결론적으로 PS2의 경우 시각적인 효과와 인터페이스 측면에서는 사에라와 더불어 가장 빈약한 모습을 보여주긴 하지만, 드라이버 버전 정보 화면에서 볼 수 있는 것처럼 현재의 CD 플레이어 버전이 1.00이고 차후 업그레이드가 가능한 점을 고려할 때 다른 기종이 지니고 있지 않은 융통성에 기대를 걸어볼 여지는 있다. 또한 MDR이 있는 경우 PS2의 광출력 단자를 통해 음악 및 각종 게임 트랙을 뽑아내어 듣는 것이 가능하다.

▲ PS2의 드라이버 버전 정보 화면. 갓태어난 1.00

비운의 게임기 PC-FX

PC 엔진의 후속기종으로 화려하게 등장하려했으나 새턴, PS등에 의해 밀리고 또 밀려 게임기 역사의 뒤안길로 쓸쓸히 사라져 버린 PC-FX. 최강의 동영상 게임기라는 수식어를 달고 다니기도 하지만, 소수 매니아 이외에는 보유하고 있는 사람들도 드문 게임기이다. CD 기반의 게임기로는 PS나 새턴보다도 선배로서 역시 CD 플레이어 기능이 포함되어 있다. 흥미 삼아 한 번 살펴보기로 하자(참고로 현재 중고 PC-FX는 8, 9만원대).

화면과 더불어 각 기능들을 살펴보자. 인트로(イントロ)는 각 곡의 앞부분들만 짧게 들려주는 기능이고 리피트(リピート)는 말그대로 반복연주 기능, 랜덤(ランダム)은 셔플 기능처럼 랜덤으로 곡을 선택해서 들려주는 기능, 페이드(フェード)는 곡의 마지막을 자동으로 볼륨을 줄여가면서 사라지게 하고 다음 곡이 나오도록 하는 기능으로 PC-FX만의 독특한 기능의 하나이다. 타임(タイム)은 시간표시 설정을 바꾸는 역할을 하며, 에디트(エディット)가 바로 프로그램 버튼으로서 프로그램 창에 들어가서 원하는 곡들을 프로그램할 수 있다. CD-G 버튼은 CD GRAPHICS 형식을 지원하는 CD에 적용되는 버튼이다. 이처럼 CD 플레이어로서의 기능에는 충실한 편이다.
오른쪽 아래 보이는 버튼들에는 독특한 기능들이 설정되어 있다. 음량 조절을 시작으로 좌우 스피커의 밸런스 조정에 다가 재미있는 것은 음정까지 조절할 수 있다는 것. 후에 설명할 새턴과 더불어 PC-FX의 재미있는 기능의 하나이다. 음정 조절을 하는 버튼의 밑에는 스테레오 출력과 모노럴 출력(좌우 별도)을 전환하는 버튼이 있

▲ PC-FX의 초기 메뉴화면이다. 상당히 아기자기한 모습을 보여주는데, 음악 CD를 넣고 전원을 켜면 알아서 음악 CD 재생 아이콘으로 이동한다

◀ PC-FX CD 플레이어의 화면. 좌상단에는 트랙과 재생 정보가 표시되어 있고 하단에는 프로그램을 할 수 있는 버튼들이 있다. 오른쪽에는 먼저 위에 기본적인 재생 기능 버튼들이 배치되어 있으며 그 아래에 여러가지 기능버튼들이 자리를 차지하고 있다. 조작성은 상당히 불편한 편인데 일단 패드에 단축키가 전혀 대응되어 있지 않으며 일일이 포인터를 움직여서 선택을 해주어야 한다. 게다가 포인터의 이동도 항목 사이에서 척척 움직이는 것이 아니라 마우스 포인터처럼 도트 단위로 움직이기 때문에 은근히 짜증나게 되어 있다(게다가 어설픈 포인터 가속기능까지…). 패드의 I 버튼이 선택이며 II 버튼이 취소이다.

으며 그 밑으로 디스크 체인지를 할 수 있는 버튼과 CDP에서 메인 메뉴로 빠져나오는 버튼이 배치되어 있다.

▲ 프로그램 모드

▲ 시간표시 설정

▲ 음량 조절

▲ 스피커 출력 좌우 밸런스 조절

▲ 음정 조절

막강한 다목적 게임기 새턴

새턴은 비디오 CD 플레이어와 음악 CD 플레이어로서 상당히 강력한 위력을 발휘하는 게임기이다. 무비카드를 장착하면 웬만한 비디오 CD 플레이어(컴퓨터용 포함)보다 뛰어난 비디오 CD 재생성능을 보여주며 기본으로 내장된 음악 CD 플레이어 또한 다른 게임기에 비해 뛰어난 인터페이스로 구성되어 있다.

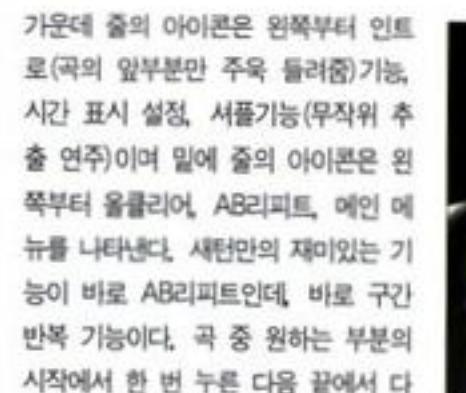
▲ 사진 ❶ 기본 메뉴

▲ 사진 ❷ 연출용 우주선…

▲ 사진 ❸ 서브 메뉴

조작체계	
X	리피트 설정(전곡 리피트는 불가)
Y	정지
Z	재생, 일시정지
L	이전 곡으로 이동
R	다음 곡으로 이동

패드의 버튼이 단축키가 되어 기본적인 조작을 할 수 있으며, 각 버튼의 아래에는 CDP에서 어떤 기능을 하는지를 알려주는 아이콘이 새겨져 있어서 좀더 편리하다. 기본 메뉴는 「사진 ❶」과 같은데 왼쪽 위의 아이콘은 CDG(CD Graphics)형식이나 CDEG(CD Expanded Graphics)형식인 경우 설정으로 들어가는 아이콘이며, 그 오른쪽으로 메모리 관리 메뉴 아이콘, 화면상에서 메뉴를 없애는 아이콘이 있다. 메뉴를 없애면 「사진 ❷」처럼 화면에 우주선이 날아다니는 채로 음악을 들을 수 있다. 별로 멋있지는 않지만…. 오른쪽 하단의 아이콘을 선택하면 「사진 ❸」과 같은 서브메뉴가 나온다. 맨 윗줄의 아이콘들을 보면 먼저 왼쪽의 아이콘은 음의 피치와 보이스 삭제를 할 수 있는 기능이다. 선택하면, 아래와 같은 메뉴가 나와서 출력음의 높이를 조절할 수 있다. 또한 완전히 지원되는 CD의 경우 보컬을 삭제하고 반주만 나오게 하여 가라오케와 같은 기능을 구현할 수도 있다. 하지만 제대로 지원이 되지 않는 경우에는 보컬의 소리가 변조되어 버린다.

가운데 줄의 아이콘은 왼쪽부터 인트로(곡의 앞부분만 주욱 들려줌)기능, 시간 표시 설정, 셔플기능(무작위 추출 연주)이며 밑에 줄의 아이콘은 왼쪽부터 올클리어, AB리피트, 메인 메뉴를 나타낸다. 새턴만의 재미있는 기능이 바로 AB리피트인데, 바로 구간 반복 기능이다. 곡 중 원하는 부분의 시작에서 한 번 누른 다음 끝에서 다시 한 번 눌러주면 그 구간 사이를 반복해서 들려준다. 보컬을 듣고 노래 가사를 옮겨 적을 때(일본곡이나 미국곡) 가장 유용한 기능이다.

▲ 가운데 아이콘은 선곡 프로그램 기능으로서 이 화면에서 프로그램을 할 수 있다

▲ 오른쪽 아이콘을 선택하면 서라운드 효과를 설정해 줄 수 있는데 화면처럼 그 정도를 지정해주면 된다

▲ AB리피트 기능

곡을 재생하면서 음에 따라 화면 좌우의 폴리곤 구체가 시시각각 변화하는 등 새턴의 CD 플레이어 기능은 다양한 기능뿐만 아니라 시각적인 측면에 있어서도 신경을 썼다. 하지만 음의 출력이 기본적으로 약하게 설정되어 있어서 똑같은 스피커 볼륨으로 다른 게임기에서 음악을 들을 때에 비해 거의 반정도의 출력만 나오는 특징이 있다. 한편, PS나 PS2의 경우 원하는 곡을 골라서 들을 수 있지만 새턴이나 PC-FX의 경우에는 원하는 곡부터 들을 수 없고 처음부터 시작해서 트랙을 옮겨가며 원하는 곡으로 이동해야 하는 단점이 있다. 물론 프로그램 기능을 이용하면 되지만 역시 번거롭다.

새턴의 뒤를 잇는 드림캐스트?

최강의 멀티미디어 재생기라고도 불려졌던 새턴. 과연 그 뒤를 이은 세가의 야심작 드림캐스트는 새턴의 그러한 장점을 고스란히 이어받았는가?

화면을 보면 느끼겠지만 새턴과는 완전히 대조적으로 아주 기본적인 CDP로서의 기능만 구현되어 있다. 포워드, 리워드의 기능이 아예 빠져 있으며 그나마 리피트 기능은 빠져있지 않아서 가장 오른쪽 아이콘으로 1곡 반복과 전곡 반복 및 반복 해제를 선택할 수 있다. 일단 음악 CD를 인식하면 전체 트랙수와 총 연주시간을 표시해 준다. 대부분의 게임기와는 달리 한 가지 불편한 것은 패드의 각 버튼이 CDP 기능의 단축키로 설정되어 있지 않고 일일이 아이콘 상을 움직여서 선택을 해 주어야 한다는 것(A버튼이 선택, B버튼은 메인 메뉴로 복귀)이다. 또 하나의 단점은 지나치게 소음이 크다는 점. 이것은 다른 게임기에 비교해 볼 때 치명적인 단점이 될 수 있는데 다른 게임기는 음악 CD 재생시 거의 소음이 안나는 데에 반해 DC는 PC의 팬소리에 뒤지지 않는 소음을 당당히 내준다. CD 플레이어로 DC를 사용할 때에는 DC로부터 되도록 멀리 떨어져서 음악을 감상하는 편이 정신건강에 이로울 것이다.

▲ 왠지 귀여운 메인 메뉴. 옵션중 자동인식 기능을 설정해 놓으면 음악 CD를 넣었을 때 바로 CDP 화면으로 넘어간다

▲ CD 플레이어 모드. 심플 그 자체. 지금은 전곡 반복 모드

▲ CD 재생화면. 1곡 반복모드 상태. 모든 음악 CD에 DC로고를~

▶ 음질 측면에서의 비교

음질 비교를 하기 전에 몇 가지 짚어보고 넘어갈 것들이 있다. 일단, PS, 새턴, PC-FX등의 구세대 게임기들 사이에서는 음질의 차이가 그렇게 심하지 않으나(따라서 구세대 게임기 중에서는 PS를 대표로 놓고 테스트하였다) 최근에 나온 게임기인 DC, PS2의 경우는 앞에서 언급한 게임기들과는 현격한 음질의 차이를 보여준다. DC와 PS2의 음질 차이는 그렇게 큰 편은 아니지만 어떤 부분의 음영역을 강조하느냐에서 차이가 난다. 그런데 이러한 음질의 차이는 왜 나는 것일까? 일상생활에서 접하는 자연계의 물리적인 요소들은 모두가 아날로그 신호로 구성되어 있다. 하지만 전자기술의 발달로 인간이 만들어서 사용하는 인공적인 도구들은 신호 처리의 용이함 때문에 대부분 디지털 신호를 사용하게 된다. 따라서 자연적인 아날로그 신호를 디지털 신호로 바꿔주는, 또한 그 반대의 작용을 하는 장치가 반드시 필요하게 되었으니 그것이 바로 ADC(Analog-to-Digital Converter)와 DAC(Digital-to-Analog Converter)이다. 이 장치들은 일상생활에서 볼 수 있는 거의 모든 전자기구들에 사용되며 비디오 출력 장치와 사운드 출력 장치들이 대표적인 예이다. 한마디로 요즘 시대에 없어서는 안될 중요한 장치인 것이다. 좀 더 쉽게 이해하기 위해 구체적인 예를 들어보자. CD 플레이어는 레이저로 CD표면의 요철을 읽어들이는데 요철의 형태에 따라 이것을 0과 1의 디지털 신호들의 나열로 해석하게 된다. 그러나 우리가 듣는 음악은 당연히 아날로그 신호. 따라서 이러한 디지털 신호들의 집합을 아날로그 신호로 변환시켜주는 장치가 필요하니 이것이 바로 DAC이다. 거꾸로 아날로그 신호를 전자장치가 처리할 수 있는 디지털 신호로 바꾸기 위해서는 ADC가 필요하다. DAC의 종류에는 여러가지가 있고 DAC의 기본적인 구현원리도 여러가지가 있는데다가 같은 원리를 구현하더라도 실제로 구현하는 회로의 성능에 따라 성능의 차이가 나게된다. DAC의 성능 차이가 실제로 어떠한 차이점을 주는지는 분해능(사실, 분해능은 ADC쪽에서 다루는 중요한 요소)의 관점을 비롯해서 몇 가지로 해석해 볼 수 있지만 더 깊이 들어가면 전자공학에 관련된 전문 기사가 되니 이쯤 줄이고, 어떤 식으로 차이가 발생하는지 실질적이고 쉬운 예를 하나 들어보겠다. 우리가 쓰는 컴퓨터의 비디오 카드에는 RAMDAC(Random Access Memory Digital-to-Analog Converter)이라는 장치가 반드시 들어가 있는데 바로 비디오 칩셋이 처리하는 디지털 픽셀 데이터를 모니터가 처리하는 아날로그 스캔 신호로 바꾸어 주는 역할을 하는 장치로서 DAC의 한 종류이다. 각 비디오 카드 메이커에 따라, 혹은 같은 메이커라도 RAMDAC이 어떻게 다르냐에 따라 화질과 색감이 달라지게 되는데, 조금만 방향을 바꾸어서 생각하면 DAC의 성능차이에 따라 음질이 달라진다는 것을 눈치챌 수 있을 것이다.

사실 음질에 가장 큰 영향을 주는 것은 스피커의 성능(컴퓨터 화면의 경우도 어차피 RAMDAC에서 보내준 신호를 모니터가 뿌려주기 때문에 모니터의 성능에 의해 화질과 색감이 다시 한 번 영향을 받듯이)이지만 CDP에 내장된 DAC에 따라 일차적인 음질 차이가 나게 된다. 일단 이 정도의 배경 지식을 염두에 두고 비교 부분을 읽어나가도록 하자. 원래는 이와 관련된 각 게임기의 구체적인 스펙을 참고자료로 언급하려 했으나 터무니 없이 자료가 부족했던 탓에 직접 귀로 들은 느낌을 언급하도록 하겠다. 음질 비교를 위해서 유명한 솔리스트들(테너, 소프라노, 바리톤)의 솔로앨범과 피아노 콘체르토, 바이올린 콘체르토 및 관현악, 합창곡들을 뽑아 들어보았으며 몇몇 애니 보컬송들과 락 음악들도 같이 들어보았다. 한가지 덧붙이면, 원음 자체를 비교해보기 위해 각종 이펙터는 전혀 사용하지 않았으며 음질이라는 것이 화질과 마찬가지로 상당히 주관적인 요소인데다가 차이를 발견하는 능력 역시 개인차가 크다는 것을 염두에 두고 읽어나갔으면 한다. 시간관계상 파형을 뽑아내어 분석을 해보지는 못했는데 여건이 된다면 이런 방법을 통해 비교해 보는 것도 재미있을 것이다.

PS 음의 전영역에 걸쳐서 선명한 출력을 해주지 못한다. 전반적으로 음이 탁한 느낌이라서 오래 듣다보면 답답한 느낌이 들게된다. 음의 뾰족한 부분들을 뭉개버리는 느낌이 강하며, 솔리스트들의 보컬곡에서는 고음영역으로의 도약시 확실한 도약이 느껴지지 않고 약간의 잡음이 들어간다. 저음출력 역시 약하고 깊이가 없으며 이렇다보니 전반적으로 소리가 평면적이고 깊이가 없게 느껴진다. 피아노 연주곡의 경우에는 각 음의 여운이 좀 빨리 끝나는 듯한 느낌이 든다. 마찬가지로 바이올린 연주곡에서도 현의 떨림과 같은 미묘한 부분에 있어서 잘 살려내지 못하고 있다. 즉, 여운이 살아나지 못한다. 고음뿐 아니라 저음과 중음에서도 출력이 좀 커진다 싶으면 약하게 잡음이 끼기도 한다. 음질이라는 것이 취향의 문제이긴 하지만 PS수준의 CD재생 음질은 일반적으로 볼 때도 일정 수준의 플레이어로 사용하기에는 약간 무리가 있다고 본다. 테스트 해본 모델이 96년도에 나온 3500이었는데 최근에 나온 7000번 내지는 9000번대 모델에서는 다른지 확인해 보지 못했다는 것을 참고하길.

DC 귀로 확실히 구분이 갈 정도로 PS(내지는 비슷한 시기의 구세대 게임기들)에 비해 출력의 질이 향상되어서 깨끗하고 맑은 소리를 내준다. 특히 저음보다는 중음과 고음 영역의 출력이 훨씬 깨끗해졌다. 하지만 고음의 강조가 약간 지나치게 뾰족하다고 느껴지며 고음이 강조된 탓인지 중저음 부분에서는 출력이 커져도 별다른 잡음이 들어가지 않지만, 고음으로 도약시에는 상당한 잡음이 발생하는 단점을 보여준다. 음 하나하나가 잘 살아나고 소리의 여운도 확실하기 때문에 특히 피아노 연주곡에서 좋은 퀄러티를 보여준다. 이에 반해 현악기 연주곡에서는 고음부의 강조(바이올린 음색에서 확실히 드러남)때문인지 전체적으로 좀 붕 떠있는 듯한 느낌을 준다.

PS2 역시 출력이 향상되었으며 특별히 강조하는 음역이 없이 저음, 중음, 고음 전영역 걸쳐 밸런스 잡힌 고른 출력을 보여준다. 선명하고 입체감이 느껴지는 소리를 내며 고음 도약시에도 뾰족하다는 느낌이 들지 않는 무난한 출력을 보여주고 이때의 잡음 발생정도도 가장 약하다. 출력이 커질 때의 잡음의 발생정도 역시 가장 적다. 음이 빠르게 연속적으로 이어지는 경우 DC가 하나하나 강조해서 들려주는 느낌이 드는 데에 비해 부드럽게 이어지는 느낌이 좀 더 든다(PS처럼 음이 뭉개지는 것과는 다르다). 현악기의 소리가 상당히 부드럽고 좋게 들리며 특히 첼로소리가 잘 살아나는 것 같다. 피아노 소리의 경우 DC쪽이 좀 더 어울리고 현악기 소리의 경우 PS2쪽이 좀 더 어울리는 듯. 대규모의 관현악 곡이나 4성부 내지는 8성부로 구성된 합창곡의 경우에는 전 영역을 고르게 살려주는 PS2쪽이 가장 듣기 편안한 소리를 들려준다.

·총·평·

앞에서도 언급했듯이 음질은 개인적인 취향문제이므로, 주로 인터페이스의 편리함, CD 플레이어로서의 기능의 충실함에 맞추어 항목별로 점수를 매긴다면 다음과 같다(★★★★★ 가 만점).

	PS	PS(사이레리)	PS2	PC-FX	SATURN	DC
기능	★★★	★★	★★	★★★★	★★★★☆	★★
편리함	★★★★	★★★	★★★★	★	★★★☆	★
총점	★★★☆	★★☆	★★★	★★☆	★★★★	★☆

평가항목에서 음질을 제외하기는 했지만, PS를 비롯한 구세대 게임기에서는 귀가 예민한 유저의 경우 CDP로 활용하라고 권하고 싶지는 않다. 하지만 음질의 측면을 무시한다면 여러모로 볼 때 새턴에서의 CDP 기능이 가장 충실하다고 평가내릴 수 있으며 PS의 경우 기능면에 있어서 새턴에 약간 뒤지지만 기본적인 CDP로서는 역시 좋은 점수를 줄 수 있다. DC와 PS2 같은 경우 음질에 있어서는 좋은 점수를 줄 수 있지만 이전 세대의 게임기에 비해 기능이나 인터페이스의 편리함 면에 있어서 다소 뒤지는 듯한 모습을 보여준다. PS2는 기능 면에 있어서 지나치게 기본적인 것들만 지원되지만 인터페이스가 상당히 편리하게 되어있다. DC의 경우는 기능도 떨어지지만 패드의 단축키가 지원되지 않는데다가 원하는 특정 트랙을 연주하려면 순차적으로 검색해 들어가야 하는 불편함을 보여주기 때문에 점수를 많이 줄 수 없었다. 게다가 PS2는 드라이버의 업데이트(현재 버전 1.00)를 통해 여러가지 기능의 개선과 추가가 예상되지만 DC의 경우는 CD 플레이어 기능이 GD에 별도로 내장되는 OS등을 통한 업데이트가 아니라 DC 자체의 기본 내장 기능이기 때문에 이런 점이 개선될 가능성이 거의 없다고 본다.

▶ 마치며

이러한 차세대 게임기들의 CDP로서의 특징을 조금 다른 측면에서 살펴볼 수도 있을 것이다. 구세대 게임기들과는 달리 이들의 주된 사용 매체는 GD와 DVD이다. DC의 경우는 DVD-MOVIE 재생 기능이 기본이 아니라(주변기기로서 장착할 수 있는 장치가 개발되었으나 아직 시판단계는 아니다) 좀 애매하긴 하지만, PS2의 경우는 DVD-MOVIE 재생이 기본 기능으로 내장되어 있으며 앞으로 나올 다른 차세대 게임기들 역시 마찬가지이다. 즉, 게임기의 부가적 요소가 음악 CD의 재생에서 DVD 영화의 재생으로 옮겨감에 따라 CDP로서의 기능은 꼭 필요한 최소한의 것만 준비하고 DVD 플레이어 쪽에 보다 신경을 써서 준비하는 것으로 해석할 수 있는 것이다. 미디어의 변천사와 게임기의 변천사. 상당히 흥미롭지 않은가? 비단 이것뿐만이 아니라 여기에서부터 파생된 여러가지 효과들에 대해 생각해 볼 수 있을 것이다. 이 흥미로운 주제를 화두로 남겨놓으면서 이만 줄이고자 한다.

디자이너 특집 기획

아마노 요시타카

天野喜孝

현대의 게임을 구성하는 요소 중에서 빼놓을 수 없는 중요한 점으로 떠오른 것이 바로 캐릭터 디자인이다.
그리고 최근에는 개성있는 캐릭터들을 창조해내는 디자이너들이 속속들이 등장하고 있는 실정이다.
하지만 다음에 소개할 인물만큼 신비스럽고 독창적인 분위기를 자아내는 그림을 그려낼 수 있는 디자이너는 매우 드물다.
게임 팬들에게는 「파이날 판타지」, 「프론트 미션」 등으로 스퀘어의 이미지와 함께 떠오르는 인물, 아마노 요시타카에 대해 그의 작품과 함께 알아보도록 하자.

정진정명(?)으로 게임만 해온 사람들에게는 어쩌면 아마노 요시타카의 이미지는 '파이날 판타지 그린 사람'으로만 남아 있을지도 모르겠다. 하지만 그는 현재 단지 '일러스트레이터'라기보다는 말 그대로 '아티스트'로서 다양한 활동을 전개하고 있다.
그는 15세라는 어린 나이에 타츠노코 프로덕션에 입사하여 이후의 연표에서도 소개하겠지만 몇 개의 히트작에 손을 댄다. 「과학닌자대 갓차맨(모두가 잘 아는 독수리 5형제)」, 「타임보칸」, 「인조인간 캐산」 등이 바로 그것. 15년간 활동한 타츠노코 프로덕션에서 독립, 天프로덕션을 설립한 이래로 활발한 창작 활동을 펼쳐나가 현재는 세계 각지에 아뜨리에(工房-쉽게 말하면 작업실)를 지니고 있으며 소설, 게임의 이미지 일러스트나 캐릭터 디자인, 표지·삽화에서부터 뮤지컬·연극의 무대 미술, 리토그래프 제작, 스테인드 글래스 디자인과 제작에 이르기까지 그야말로 아티스트다운 면모를 보여주고 있다.

▲ 아마노 요시타카가 디자인했던 캐릭터들이 등장하는 애니메 모음 기념 앨범의 광고이다. 위쪽에 보인 가격은 무려 40,000엔

게임에서 드러나는 그의 작품들와 캐릭터

아마노의 캐릭터는 역시 아마노의 캐릭터

위에서도 말했고, 후의 연표에도 나오지만 그가 낳은 캐릭터들은 엄청나게 많으므로 게임으로만 국한시켜서 한번 생각해보자. 그가 디자인한 캐릭터들에는 정형화라고 하기는 조금 힘들지만 항상 등장하는 캐릭터의 성격은 있다. 그것은 아래에 나오는 캐릭터들을 보면서 구체적으로 알아보기로 한다. 하지만 이것 하나만큼은 분명하다. 그가 디자인한 캐릭터는 그 게임의 캐릭터가 아닌 아마노 요시타카의 캐릭터라는 것이다. 오히려 그 게임의 분위기 자체를 그의 분위기가 흡수하여 재창조해내는 것이라고도 느껴진다. 따라서 전혀 다른 작품에 등장하는 다른 캐릭터들이지만 상호간에 이질감은 느껴지지 않는다. 반대로 그가 디자인에서 빠진 시리즈의 경우에는 그 전과 후의 작품이 전혀 다른 게임으로 느껴질 정도의 상이함을 나타내게 된다.

파이날 판타지 시리즈

스퀘어 소프트의 대히트 RPG. 게임 좀 했다는 사람부터 게임 처음 해본다는 사람까지 모르는 사람이 별로 없을 게임으로 1부터 줄곧 아마노 요시타카가 캐릭터 디자인을 담당했지만 노무라 테츠야(野村哲也)가 캐릭터 디자인을 맡은 「파이날 판타지 7」 이래로는 이미지 일러스트를 담당했다. 7부터 갑자기 일러스트를 바꾼 이유는 여러 가지가 있지만 '아마노 요시타카의 일러스트를 CG로 표현하기에는 무리가 따른다' 라는 '믿거나 말거나' 여담도 있다. 하지만 PS로 리메이크된 FF5와 6에서는 위의 말을 비웃기라도 하듯 아마노의 그림을 멋지게 CG로 되살리는 데에 성공하였다. 최신작 FF9에서도 캐릭터 디자인은 노무라 테츠야이지만 FF8과는 달리 아마노 요시타카의 일러스트가 초반부터 공개되었으며 이미지 일러스트만을 담당하는 것이 아니라 캐릭터 설정에도 깊게 관여하고 있는 점은 주목할 만하다.

▲ 꽃다발을 던지는 세리스. 아마노의 향취가 그대로 배어있다

시드

FF시리즈를 넘나들며 등장하는 과학자, 시드(FF8에서는 예외). 거의 FF의 상징적인 캐릭터 중의 하나로 자리잡았으며 그 덕분에 시드만은 아마노의 캐릭터이면서 FF의 캐릭터라는 느낌이 강하게 풍긴다. 때로는 소심한, 때로는 호방한, 때로는 너그러운 중년(내지는 노년)으로 표현되는 그의 모습은 어디까지 이어질까? FF7, 8을 거치면서 아마노의 손을 잠시 떠나있던 중에도 시드의 강한 이미지에는 크게 변함이 없었다. FF9에서는 어떤 모습으로 시드가 다가올지 기대해본다.

사진은 FF6의 과학자 할아버지로서의 시드의 모습 ▶

세실

FF4의 주인공 캐릭터. 자신의 마음을 솔직하게 표현하지 못하고 내적인 고뇌에 괴로워하다가 번뇌를 떨쳐내고 일어서는 훌륭한 주인공의 전형. 암흑기사라는 신비한 이미지와 로자라는 여인에게의 순수한 사랑의 조합은 아마노 요시타카다운 판타지의 분위기를 존재 자체로 살려내고 있다고 할 수 있다. 패러딘으로 전직한 후의 모습보다 암흑기사 세실의 모습이 훨씬 마음에 든다…고 하는 이유도 여기에 있을지도 모르겠다.

◀ 겉모습과는 달리 순수한 캐릭터를 잘 그려낸 세실

골베자

FF4 초중반의 악역 캐릭터로 등장하지만 사실은 세실의 형이었으며 그 이후로 세실에게 힘을 빌려주는 기막힌 반전의 주인공. 악역으로서 테라, 파롬·포롬 형제를 죽음으로 몰아넣은 간악함과 후반에게 세실에게 보여주는 형제애의 대조적인 모습이 강렬한 인상을 풍겼던 캐릭터이다. 의외로 팬이 많다는 후문이다.

개러프

FF5의 초중반 파티 멤버로 후반에 등장하는 크루루의 할아버지이자 엑스데스를 봉인한 새벽의 4영웅의 한 사람이다. 아마노의 캐릭터 중에는 잘 등장하지 않는 다혈질의 노년 캐릭터로서 그다지 연출되지 않는 성격이 캐릭터인 만큼 인상이 강하다. 사진에서도 이야기했던 엑스데스와의 대결은 얼핏 FF4의 그 유명한 '테라 메테오'를 연상시키기도 하지만 그 이상의 감동적인 연출로 실로 멋진 死美를 보여준 캐릭터이다.

일러스트에서는 전혀 할아버지 같지 않다 ▶

록

언제나 낙천적이고 자신만만한 성격을 지니고 있는 아마노 캐릭터 중에서는 전형적인 디자인이다. FF6의 남자 주인공 격인 캐릭터로서 FF6 전 캐릭터 중에서 최고의 인기를 구가하고 있는 세리스와 더불어 약간은 뻔하지만 결코 유치한 신파극이라 할 수 없는 러브스토리를 만들어 가는 캐릭터이다. 강한 척 하지만 실은 다정하고, 약한 모습을 감추고 있는 모습도 아마노의 캐릭터다운 모습이다.

No. 1 인기 남성 캐릭터의 칭호는 어찌 보면 당연? ▶

세도우

어찌보면 세실과도 매우 흡사한 '번민'을 안고 살아가는 냉혹한 암살자. 그가 지니고 있는 차가운 카리스마는 FF6를 처음 접하는 플레이어들에게 이른바 '세도우 살리기'를 눈에 불을 켜고 찾게 했을 정도이다. FF시리즈 전편에 걸쳐 등장하는 냉혹하고 과묵한 이미지의 대표적인 케이스이다.

◀ 그의 개 인터셉터 역시 많은 이들의 기억 속에 남아있다

셋처

시드=비공정의 상식을 무너트리고 비공정의 주인으로 등장한 FF6의 도박사. 넉넉한 성격을 지니고 있지만 역시 냉랭한 분위기를 풍기는 캐릭터이다. 게임 후반 다릴의 묘에서 보여주는 그의 과거 회상과 펠콘의 비상신은 음악과 어우러져, 감정이입이 심한 사람들에게는 상당한 감동을 주는 신중의 하나이다.

FF6 PS판의 CG 동영상 ▶

FFIX의 캐릭터들

위에서도 말했지만 아마노의 캐릭터들중에 다혈질 캐릭터는 상당히 드물다. 지난번에 공개되었던 8명의 주인공들을 보면 프레이어, 비비, 에코 등등의 어두운 자들이 상당수 존재한다. 지탄이나 아델버트, 사라만다까지도 그들의 성격 설정들을 보면 FF 7,8의 구체적인 캐릭터의 이미지를 다시 벗어날 듯하다. 원점회귀라는 캐치프레이즈에 맞도록 캐릭터들의 이미지 역시 원점 회귀하는 듯한 느낌이 든다.

프론트 미션

프론트 미션이 발매된 1995년, 그의 화집을 「프론트 미션-in Huffman」이라는 이름으로 낼 정도로 이 게임에 대한 아마노의 노력과 관심은 컸다고 미루어 볼 수 있다. 아마노 요시타카의 일러스트가 게임 중에 그대로 표현되었던 SFC 작품은 파이날 판타지와 이 프론트 미션 시리즈 밖에 없지만 그 중에서 가장 일러스트가 잘 살아나 있었던 작품이다. 전체적으로 무겁고 암울한 프론트 미션의 이미지와 아마노의 캐릭터가 가진 카리스마의 결합으로 탄생된 치밀한 가상 세계의 싸움은 아직까지도 프론트 미션의 팬을 존재시키는 커다란 이유이다.

로이드

개성적인 캐릭터들이 넘쳐나는 프론트 미션의 세계에서 보면 그다지 두드러진 특징은 없을 것이라 생각되기도 한다. 실제로도 상당히 무난한 주인공 타입으로 주인공이라는 점을 감안한, 플레이어의 감정 이입도가 높은 케이스이다.

물론 주인공이니 만큼 이름은 에디트 가능 ▶

얀

외모 자체로도 인기, 게임 내의 탁월한 격투 능력으로도 인기, 기타 등등으로도 인기 요소 만점의 아가씨…이지만 동생에 관한 에피소드를 제외하면 생각보다 비중은 떨어진다. 하지만 위에 사용한 수식어가 말해주듯 캐릭터 자체의 분위기가 워낙에 좋아 많은 사람들이 게임에서 주력멤버로 사용한 기억이 있을 것이다.

◀ 평범한 듯하면서 독특한 분위기가 일품

키스

아마노 캐릭터의 성격 중 또 하나의 전형. 약간 비뚤어진 성격에 거칠고 험한 말투. 게다가 현실주의자에다가 의외의 무대포적인 성격까지. 꼭 이러한 캐릭터가 어딘가나 낀다(…라고는 말하기 힘들고 아마노의 캐릭터 중에 하나 끼는 성격이라고 보아야 타당하다)라고 생각되는 캐릭터의 대표주자이다.

절대 열혈파가 아니다 ▶

드리스콜

암울하고 얍삽하며 자기중심적 성격. 간악하고 더러우며 어두운 다크 사이드 히어로. 어디하나 곱게 봐주려고 해도 봐줄 수 없는 악역의 대표적 스타일이다. 워낙에 전형적이라 딱히 할 말은 없지만 이러한 악역 역시 아마노에게 디자인된 캐릭터들 중에서는 반드시 라고 해도 좋을 정도로 꼭 존재한다.

레부스

아틀라스에서 발매한 SRPG게임. 게임에 사용된 모든 캐릭터 일러스트가 아마노 요시타카의 것이었다는 것이 가장 큰 마케팅 포인트로 부각된 게임이기도 하다. 실제로 게임의 깊이는 많이 얕았다는 것이 대부분의 지적이지만 아마노의 광적인 팬들에게는 그런 것은 아무 문제가 되지 않았다는 후문도 전해진다.

▲ 세계관은 누구라도 만들 수 있지만 그 캐릭터는 아무나 낳을 수 없다

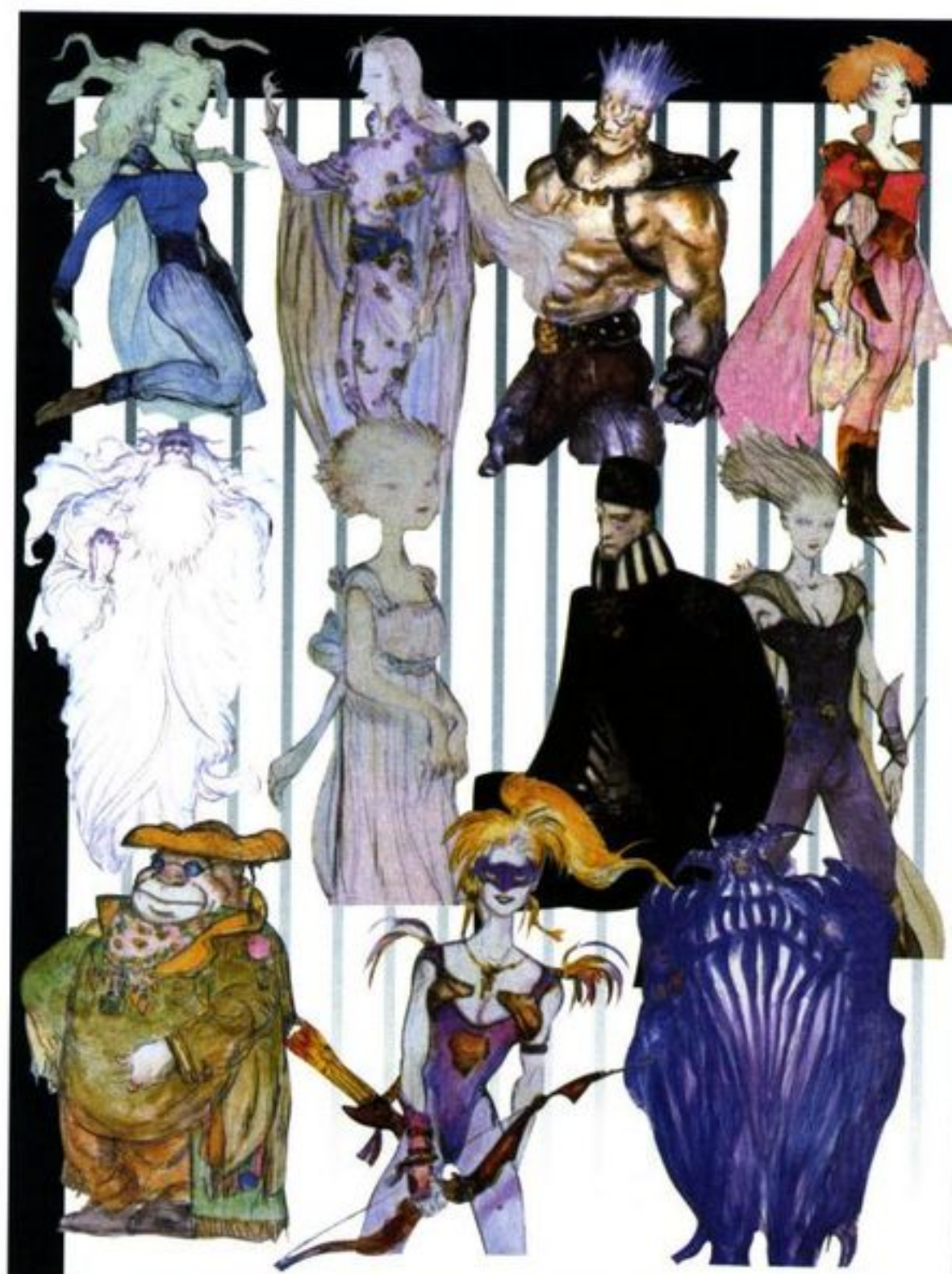
토키사

기사를 지망하는 순정파. 토키사편의 주인공(당연한가…?). 주인공이 다혈질 성격을 띠고 있는 것은 아마노의 작품 중에서는 상당히 예외적이라고도 보여진다. 오히려 서브 캐릭터들인 듀란 등이 신비라는 이미지에는 잘 어울리는 설정이지만, 그렇다고 토키사에게서 특별히 이질성이 느껴지는 것은 아니다.

라크리머

홍사 시리스를 연상시키는 라크리머편의 주인공. 토키사와는 달리 내적 갈등이 많고 스토리의 진행 역시 의외로 과감하고 파란만장하다. 외유내강형의 이형의 여성 캐릭터…역시 아마노의 작품에서 빠지지 않고 등장하는 형태의 캐릭터이다.

엘도라도 게이트

아직 발매되지는 않았지만 캡콤에서 발매될 7장에 걸친 대서사시 RPG(가 될 예정). 이 게임의 캐릭터 디자인에 참여한다는 이야기 때문에 게임의 구입을 벌써부터 서두르는 사람들이 있다고 하는데…. 캐릭터에 전혀 폴리곤이 사용되지 않은 점이 차세대기 이전의 파이날 판타지 시리즈를 디자인하던 그를 연상시키는 점이다. 다시 한 번 일러스트와 게임성의 조합을 기대해본다.

엘도라도 게이트의 캐릭터들-제작자의 말

프로듀서 오카모토 요시키: 제 1장은 12인의 주인공 전원이 모일 때까지의 흐름이 메인 스토리입니다. 모일 때까지 각 주인공들의 활약과 에피소드가 포함되어 있기 때문에 어느 권부터 플레이해도 무리 없이 이야기에 몰입할 수 있을 것입니다. 반트로스가 네비게이터로서 플레이어를 인도해 주는 것도 이야기에 몰입하기 쉬운 이유중의 하나일까요. 그건 그렇고 대마신 라진의 분신, 말하자면 악의 주인공을 모으는 것이기 때문에 보통 RPG와는 이질적인 전개지요. 스테레오 타입의 히어로는 존재하지 않고 무언가의 상처들을 지니고 있습니다. 그렇기 때문에 모두 독자적인 특징을 지니고 있어서 캐릭터를 느낌이 각각 다릅니다. 만일 고립된다 하더라도 바르다고 생각한 일을 따라, 주위의 흐름을 거슬러 올라가는 그들의 삶을 보여주고 싶군요.

아마노 요시타카 연표

연도(나이)	주요 활동
1952(0세)	3월 시즈오카시 출생
1967(15세)	애니메이션 제작회사, 「타츠노코 프로덕션」에 입사. 캐릭터 디자인(이미지, 디자인) 담당. 몇 개의 히트 작품에 손을 댄다.
1981(29세)	「SF매거진」에 「트와이라이트 월즈」연재 개시. 출판계에 데뷔.
1982(30세)	「타츠노코 프로덕션」퇴사. 「天프로덕션」을 설립. 아사히 소노라마 문고 「키마이라 · 코우」시리즈의 표지, 삽화를 담당.
1983(31세)	4년 연속으로 星雲상을 수상(14~17회). 아사히 소노라마 문고 「뱀파이어 헌터 D」, 「에이리언」시리즈의 표지, 삽화를 담당.
1984(32세)	처녀화집 「魔天-아마노 요시타카 화집」을 아사히 소노라마에서 간행. 「트리스탄과 이졸데」의 표지, 삽화를 담당.
1985(33세)	화집 「幻夢宮」을 신서관에서 간행. 「방황하는 네덜란드인」의 표지, 삽화를 담당. 「알스란 전기」의 표지, 삽화를 담당.
1987(35세)	「파이날 판타지」시리즈의 캐릭터 디자인에 착수. 화집 「IMAGINE」을 신서관에서 간행. 강담사. 아오이토리문고 「아라비안나이트-아직 모르는 신비한 세계」 1~7권의 표지, 삽화를 담당.
1989(37세)	도쿄에서 개인전시회 개최. 미국 시애틀에서 열린 세계 판타지 컨벤션에 게스트로 참가. 화집 「飛天-아마노 요시타카 화집」을 아사히 소노라마에서 간행. 강담사. 아오이토리문고 「아라비아 이야기1~4」의 표지, 삽화에 착수(1990년까지).
1990(38세)	연극 「나요타케」의 무대미술에 참가.
1991(39세)	영화 「텐토치토」(쿠로자와 아키라 감독)의 이미지 일러스트를 그림. 세계 발레 페스티발 출전 작품 「자양화」의 무대미술에 참여. 화집 「아마노 요시타카 타로트 카드 화집」을 光風사 출판에서 간행(동시에 成美堂출판에서 타로트 카드 발매). 일러스트집 「天馬之夢-알스란 전기」를 각천출판에서 간행. 화집 「DAWIN-아마노 요시타카 공상화집 FINAL FANTASY의 세계」를 NTT출판에서 간행.
1992(40세)	무도회 「앙귀비」의 무대 미술에 참여. 도쿄 야요이 미술관 「미소년전」에 출품. 판타지 작가 마이클 무어콕의 원서에 일러스트가 사용됨. 화집 「달의 왕」을 안즈당 : 波書房에 의해 간행. 화집 「라센오우」를 덕간서점에서 간행.
1993(41세)	후쿠시마현, 가네야마 요우세이 미술관의 스테인드 글래스를 제작. 랄프 F 매거시 작의 강담사 영어문고 「아라비안나이트」의 표지, 삽화를 담당. 화집 「MONO환시의 영웅들」을 안즈당에서 간행. 「시화집 천국에의 계단」을 강담사에서 간행. 이 해부터 리토그래프 제작을 개시.
1994(42세)	연극 「해신별장」에서 무대미술과 의상디자인을 담당. 화집 「花天」을 강담사에서 간행. 화집 「JAPAN-FINAL FANTASY」를 NTT출판에서 간행.
1995(43세)	사가현립 킨다이 미술관 「판타지 RPG 일러스트레이션전」에 출전. 프랑스 마그 공방에서 리토그래프 제작을 개시. 프랑스 오를레앙 미술관에서 개인전 개최. 안즈당 : 波書房 「켈트 판타지 영웅의 사랑」의 표지, 삽화를 담당. 「프론트 미션」시리즈의 캐릭터 디자인에 참여. 화집 「프론트 미션-in Huffman」을 NTT 출판에서 간행.
1996(44세)	미국 뉴욕 공방에서 리토그래프 제작 개시. 일본 전국 주요 도시에서 개인전 「환상곡」을 개최(96/10~97/12). 무도회 「앙귀비」를 도쿄에서 상연. 「프론트 미션-건하자드」의 캐릭터 디자인에 참여. 화집 「요정」을 안즈당에서 간행.
1997(45세)	11月 뉴욕에서 개인전「아마노 요시타카-THINK LIKE AMANO-」를 개최. 화집 「겐지 이야기」를 안즈당에서 간행. 화집 「칸오케-뱀파이어 헌터 D」를 아사히 소노라마에서 간행.
1998(46세)	4月, 미국 로스엔젤레스에서 영상과 음악을 융합시킨 이벤트 「1001 Nights」에 참가하여 컨셉트 디자인과 제작감수를 담당. 일본 전국 주요도시에서 원화전 「환상미의 세계」를 개최(98/04~11). 벨기에 브뤼셀 국제 판타스틱 영상제에서 개인전을 개최. 뮤지컬 「플루 스토킹 레이디스~「첨탑」을 산 여자들~」을 신주쿠 바리오홀에서 상연. 9月, 도쿄 우에노 모리 미술관에서 개인전 「아마노 요시타카-THINK LIKE AMANO ~in Japan」를 개최. 아틀라스의 게임 소프트 「레부스」의 캐릭터 디자인에 참여.
1999(47세)	4月, 도쿄 시부야 시네 어뮤즈에서 「1001 Nights」를 상영. 도쿄 빅 사이트에서 원화전 「에로티카 '99」를 개최.

아마노 요시타카 작품집

▲ 화집 魔天

▲ 화집 幻夢宮

▲ 화집 幻想曲

▲ 화집 칸오케

▲ 원화전 에로티카 99

음악 프로듀서 특집 기획

눈을 감으면 세상이 들리는 음악의 주인공

§ 열정적인 음악 프로듀서

이제 게임이라는 문화를 창조하기 위해서는 다양한 분야가 접목되어야 한다. 그래픽을 위해서는 디자이너, 시나리오를 위해서는 작가, 게임음악을 들려주기 위해서는 음악가, 그리고 이들을 CD에 담기 위해서는 프로그래머가 필요하다. 특히 게임음악의 경우, 과거에는 매우 낮은 비중을 차지해 왔던 것이 사실이다. 그러나 시각적인 효과 이외에도 청각적 효과를 요구하는 게이머들이 늘어남에 따라 음악에 중점을 두는 제작사가 늘어나고 있다. 그리고 유명한 작곡가나 편곡가가 속속 게임 제작에 참여하고 있는 실정이다. 그 중에서 대표적인 선도주자는 '칸노 요코'로, 그녀는 이미 애니메이션 음악 부분에서는 특급으로 분류되고 있다. 특급 아티스트인 칸노 요코의 음악 세계와 그녀의 작품 세계를 구경해 보도록 하겠다. 칸노 요코는 듣는 사람이 저절로 따르게 되는 예술적인 음색을 작곡하는 천부적인 재능을 가졌다. 모든 음악 장르에 쉽게 접근할 수 있는 능력을 갖고 있으며, 자신이 상상하는 것을 듣는 사람으로 하여금 쉽게 이해할 수 있도록 배려하는 마음의 소유자이기도 하다. 이런 배려는 그녀의 눈부신 다재다능함과 끊이지 않는 노력의 결과이기도 하다.

피아노 연주중인 칸노

글: Dr. M

칸노 요코는 누구인가 ♬♪♬

조금이라도 일본 애니메이션에 관심이 있는 사람은 칸노 요코라는 이름을 들어보았을 것이다. 칸노는 와세다 대학을 입학하고 1987년, 밴드 '테프 100%'의 키보드와 작곡가로서 데뷔했다. 그리고 밴드의 해체가 이루어진 89년까지 남아 있었다. 또한 비디오게임 회사인 코에이(Koei)의 작곡가로 87년에 참가하기도 했다. 여기서 「신장의 야망」과 「대항해시대」 등 코에이의 초기 PC게임과 전략 시뮬레이션 그리고 역사 시뮬레이션 게임음악의 대부분을 맡았다. 그리고 1994년, '마크로스 플러스'를 통해 처음으로 그녀의 솔로 애니메이션 사운드 트랙을 냈고 그 다음해 코에이사를 떠나 작곡, 편곡, 그리고 애니메이션, 라이브 액션 필름, 다큐멘터리, 솔로 아티스트 앨범의 사운드 프로듀서로 활동해오고 있다.

그녀는 또한 'Samply Red'라는 그룹의 멤버로서 TV 광고의 음악을 작곡하기도 한다. 하지만 그녀는 애니메이션 음악에 관심을 쏟고 있으며, 그녀의 많은 음악들은 세계적으로 잘 알려진 이스라엘, 체코, 워소 필하모닉 오케스트라들에 의해 녹음되었다. 그녀는 작곡가일 뿐만 아니라 다재다능한 편곡자 그리고 연주자이다. 40개 이상의 J-POP 앨범과 여러 TV 프로그램 그리고 애니메이션 음악 등 두루두루 재주를 발휘한 경력이 있다. 피아노를 주로 연주하는 그녀는 다른 키보드 기반의 악기, 예를 들면 첼레스트(celeste), 아코디언 그리고 하프시코드 등도 연주할 수 있다. 칸노 요코는 '가브리엘라 로빈(Gabriela Robin)'(❖필자 주 1)이라는 필명으로 많은 곡들을 작사했고 또 부르기도 했다.

CM송을 제작할 때는 이들과 함께 작업하기도 한다

❖필자 주 1: '가브리엘라 로빈(Gabriela Robin)'이란 누구인가?

가브리엘라 로빈?

칸노에 대한 질문을 할 때 가장 많이 나오는 것이다. Gabriela Robin은 칸노의 CD중에 작사, 보컬로 자주 등장하는 이름이다. 하지만, 로빈이 직접 CD에 언급된 적도 없었고 그에 대한 아무런 정보가 없다. 하지만 '칸노=가브리엘라 로빈'이란 설이 가장 유력하다.

증거 1: 마크로스 플러스 CD에 보면 Santi-U의 보컬이 Gabriela Robin이라고 크레딧에 나온다. 하지만, 영화 크레딧에 보면 칸노가 나온다. 게다가 로빈이 부른 다른 모든 노래와 Santi-U의 목소리는 같다는 걸 알 수 있다.

증거 2: 남편인 하지메 미조구치의 솔로 앨범 'Aqua Colors in Paris'에는 칸노가 보컬을 맡았던 부분이 있다. 그녀의 목소리는 로빈이 불렀던 Torch Song, Ring, Santi-U와 완벽히 똑같다.

증거 3: 카우보이 비밥에 대한 비디오 인터뷰에서 로빈이 불렀다던 "Cats on Mars"가 배경음악으로 나오고 있었다. 칸노의 목소리와 로빈의 목소리를 동시에 들어보면, 같은 사람이라는 걸 쉽게 눈치챌 수 있다.

COWBOY BEBOP

COWBOY BEBOP Vitaminless

Original Soundtrack 2 COWBOY BEBOP No Disc

COWBOY BEBOP BLUE

COWBOY BEBOP remixes music for freelance

「칸노 요코」

에드와 비슷한 성격의 소유자 ♬♪♬♪

칸노의 성격은「카우보이 비밥」에 나오는 에드와 비슷하다고 한다(본인이 직접 본적도, 말을 걸어 본 적도 없다). 목소리가 아름답고 남자처럼 털털한 성격이지만 평소에는 바보스러운 행동을 곧잘 하기 때문이다. 라디오 등을 통해서 그녀를 관찰하면 분위기에 잘 휩쓸리는 성격이라는 걸 알 수 있다. 그 외에도 마크로스 플러스의 콘서트에서는 '사람들이 열정적으로 즐긴다는 건 중요한 일이야' 라고 말한 것으로 판단해 보면 인생을 즐기며 사는 사람이라고도 볼 수 있다.

수많은 인터뷰나 잡지의 취재 등에서 일관되게 나타난 점은 요코는 다른 사람의 음악은 전혀 듣지 않는다는 점. 인스피레이션(inspiration : 영감)을 다른 사람의 곡에서 찾는 것이 아니라 자신의 감성을 통해 발굴하는 것 같다. 즉, 다른 사람에게 좌우되지 않는 대범한 성격을 갖고 있는 숙녀라고 할 수 있을지도….

◀ 바보지만 가끔 총명한 에드

애니 음악의 대가 ♪♬♪

칸노 요코의 유명함은 역시 애니메이션 음악에 있다. '나의 지구를 지켜줘(94)', '마크로스 플러스(94, 5)', '천공의 에스카플로네(96, 7)', 'COWBOY BEBOP(98, 9)', 'BRAIN POWERED(98)', '로도스도 전기(98)', '턴 에이 건담(99)', 성우 *사카모토 마아야(❖필자 주 2)가 부른 보컬과 많은 애니메이션의 오프닝 등으로 큰 인기를 얻고 있다.

이러한 칸노 요코의 인기 비결은 그녀의 천재성에 있다. 그녀는 아시아, 유럽, 북·남미의 음악이 재즈와 조화된 형태, 오페라에서 팝, 어쿠스틱에서 일렉트로닉, 그리고 전통음악에서 현대음악까지 모든 장르를 하나의 형태로 엮을 수 있는 뛰어난 능력의 소유자이다. 때로는 '미조구치 하지메', '아라이 아키노', '사카모토 마아야' 등의 아티스트와 자주 호흡을 맞추기도 한다. 특히 미조구치 하지메와는 'Please Save My Earth'의 앨범 작업으로 만나 결혼했다.

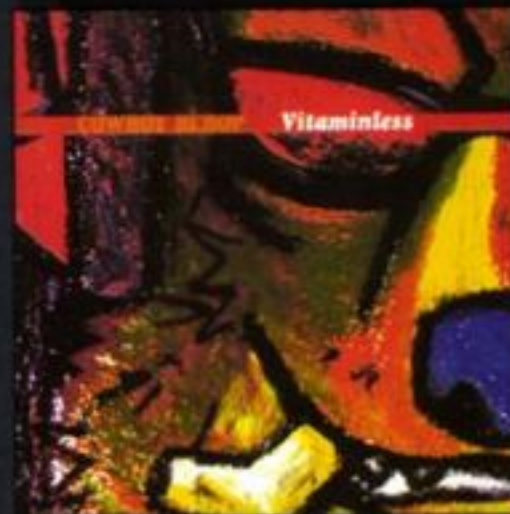
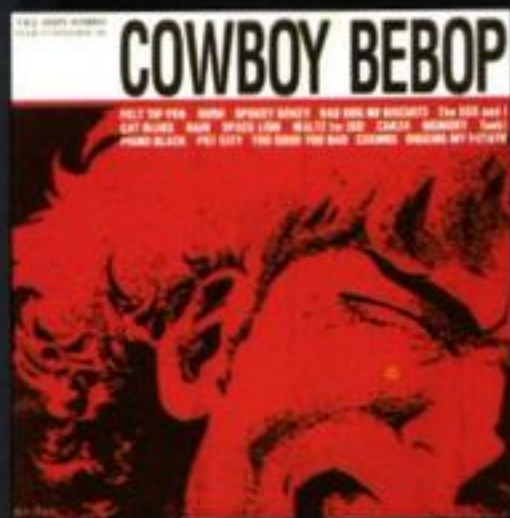
▲ 자신의 실력을 마음껏 발휘한 에스카플로네

▲ 이 작품에서 남편과 만나게 된다

▲ 사카모토 마아야

▲ 칸노의 남편인 미조구치 하지메씨

❖필자 주 2 : '사카모토 마야'는 누구인가?

1989년 「가네보·FM 동요대상 3 엄페 노래하자」란 프로에서 '혼자보다 두 사람' 이란 곡으로 데뷔했다. 그후 같은 해 9살의 나이로 엔터테인먼트 회사 코마도리(こまどり)에 입단한다. 그녀는 이후 코마도리에서 활동을 계속 해오다 1996년 '천공의 에스카플로네'에서 주인공인 '칸자키 히토미' 역할을 맡아 인기 성우로 발돋움한다. 이때 음악을 맡았던 칸노 요코를 만나 '약속은 필요없어'(약 はいらない—에스카플로네 오프닝)란 싱글앨범을 내며 가수로서의 그녀를 만들어 가기 시작한다. 이후 칸노 요코가 마아의 모든 노래를 작곡해 준다.

1997년 4월 23일 드디어 1집 앨범 「Grapefruit」을 발매한다. 작곡과 프로듀서 모두 칸노 요코가 담당한 이 앨범은, 에스카플로네에 삽입됐었던 몇 곡과 칸노가 새로 작곡한 몇 곡이 수록되어 있다. 마아가 직접 작사한 곡들도 있다. 계속 성우 활동과 싱글 앨범을 내오던 그녀가 1998년 12월 19일 2집 앨범 「DIVE」를 발매하기에 이른다. 최근에는 싱글 컬렉션 「하치포치(ハチポチ)」가 1999년 12월 16일에 나왔다.

앞으로 드림캐스트로 나올 네플 테일에서는 칸노의 곡을 받아 오프닝 및 엔딩을 부를 예정으로, 사카모토 마아야면 반드시 따라오는 인물이 칸노 요코이다. 현재 라디오, 게임, 영화, 애니메이션 등에서 목소리 연기를 하고 있으며 대학교 2학년에 재학중이다.

칸노와 계속 호흡을 맞추고 있는 마야

마아의 최신 앨범, 하치포치

수많은 칸노 요코의 작품들♬♪♬♪

칸노는 전공이라고 할 수 있는 CM, 애니메이션, 게임음악은 물론 영화 음악이나 J-POP도 작곡하고 있다. 다양한 장르를 소화할 수 있다는 것이 칸노의 장점. 편곡을 해낸 작품량도 대단하여, 편곡 실력 또한 정평을 얻고 있다. 지금까지 칸노가 만든 작품의 숫자는 셀 수 없을 정도로 많다. 때로는 의외의 작품에서 그녀의 이름을 보는 경우까지 있을 정도이다. 다음은 애니메이션 및 게임 부분만을 별도로 발췌한 칸노의 작품들이다.

칸노의 작품들 – 애미메이션 및 게임 부분

- COWBOY BEBOP BLU / 빅터(99. 05. 01)
- Cowboy Bebop remixes - music for freelance / 빅터(99. 06. 02)
- DIANNA & KIHEL ∀건담 오리지널 사운드 트랙2 / 킹레코드(99. 11. 03)
- MEMORIES original motion picture soundtrack / 빅터(96. 01. 01)
- X캐릭터 파일 1 유즈리하&소라타 / 빅터 (96. 06. 21)
- X캐릭터 파일 2 세이시로&카렌 / 빅터 (96. 07. 24)
- X캐릭터 파일 3 사츠키&스바스 / 빅터 (96. 09. 20)
- X캐릭터 파일 오리지널 사운드 트랙 / 빅터 (97. 01. 01)
- ∀ 더 콘서트 / 킹레코드(00. 02. 04)
- ∀(턴 에이) 건담 오리지널 사운드 트랙 / 킹레코드(99. 07. 23)
- 나의 지구를 지켜줘 오리지널 사운드 트랙 Vol. 1 / 빅터(94. 01. 21)
- 나의 지구를 지켜줘 오리지널 사운드 트랙 Vol. 2 / 빅터(94. 04. 21)
- 나의 지구를 지켜줘 오리지널 사운드 트랙 Vol. 3 / 빅터(94. 11. 23)
- 대항해시대 / 코에이(90. 05. 25)
- 대항해시대 2 / 코에이(93. 02. 25)
- 대항해시대 2 스페셜 에디션 / 코에이(94. 03. 25)
- 로도스도 전기 영웅기사전 드라마 앨범 / 빅터(98. 09. 02)
- 로도스도 전기 영웅기사전 오리지널 사운드 트랙1 / 빅터(98. 06. 23)
- 마크로스 다이너마이트 7 RADIO FIRE!!(ZOLA) / 빅터(98. 09. 02)
- 마크로스 플러스 더 크림 P · U · F / 샤론 애플 / 빅터(95. 02. 22)
- 마크로스 플러스 오리지널 사운드 트랙 / 빅터(94. 10. 21)
- 마크로스 플러스 오리지널 사운드 트랙 ~for fans only / 빅터(95. 11. 22)
- 브레인파워드 오리지널 사운드 트랙1 / 빅터(98. 08. 05)
- 브레인파워드 오리지널 사운드 트랙2 / 빅터(98. 11. 21)
- 신장의 야망 궁극음반 / 코에이(99. 03. 03)
- 신장의 야망 무장풍운록 / 코에이(90. 11. 25)
- 신장의 야망 전국군웅전 / 코에이(89. 04. 25)
- 신장의 야망 전국판 · 삼국지 / 코에이(89. 08. 25)
- 신장의 야망 천상기 / 코에이(94. 12. 19)
- 신장의 야망 패왕전 / 코에이(92. 12. 21)
- 연애결혼의 법칙 오리지널 사운드 트랙 / 빅터(99. 08. 25)
- 오케스트라의 게임음악 콘서트 2 더 베스트 컬렉션 / 워너 뮤직 저팬(92. 11. 18)
- 오케스트라의 게임음악 콘서트 3 더 베스트 컬렉션 / 워너 뮤직 저팬(93. 12. 22)
- 오케스트라의 게임음악 콘서트 4 라이브 더 베스트 컬렉션 / 워너 뮤직 저팬(94. 11. 21)
- 오케스트라의 게임음악 콘서트 더 베스트 컬렉션 / 워너 뮤직 저팬(91. 11. 18)
- 유신의 람 / 코에이 (89. 06. 25)
- 지구방위기업 다이 · 카드 오리지널 사운드트랙1 / 빅터(00. 01. 01)
- 천공의 에스카플로네 오리지널 사운드트랙 / 빅터(96. 06. 25)
- 천공의 에스카플로네 오리지널 사운드트랙 ~lovers only / 빅터(97. 01. 22)
- 천공의 에스카플로네 오리지널 사운드트랙 2 / 빅터(96. 07. 24)
- 천공의 에스카플로네 오리지널 사운드트랙 3 / 빅터(96. 09. 28)
- 카드 캡터 사쿠라 오리지널 사운드 트랙4 / 빅터(00. 03. 23)
- 카우보이 비밥 No Disc / 빅터(98. 10. 21)
- 카우보이 비밥 미니 사운드 트랙 비타민리스 / 빅터(98. 06. 03)
- 카우보이 비밥 오리지널 사운드 트랙 / 빅터(98. 05. 21)
- 코에이 오리지널 BGM 시리즈 Vol. 1 ~ Vol. 10
- 클럼프 학원 탐정단 MINISOUND TRACK / 빅터(97. 03. 21)
- 클럼프 학원 탐정단 보컬 컬렉션 / 빅터(97. 12. 17)
- 클럼프 학원 탐정단 오리지널 사운드 트랙 2 / 빅터(97. 10. 22)
- 푸른 이리와 하얀 사슴 징기스칸 / 코에이 (93. 04. 25.)

칸노의 대표 음반들♬♬♪♬♬♪

대항해시대2 SE

칸노 요코가 음악 활동 초창기 코에이에서 활약했을 때 만든 음반이다. 게임 자체도 15세기 유럽 및 세계 각국을 탐험하는 시대 상황을 잘 반영했을 뿐만 아니라 음악도 그당시 게임 음악치고는 매우 높은 수준의 것이었다. 1번 트랙부터 17번 트랙까지 곡의 배치를 잘 살펴보면 어떤 순서를 느낄 수 있다. 항해에 떠나기 전, 출발하려는 항구의 모습과 선원들의 두근거림– 활기찬 모습을 알 수 있다. 마지막 곡의 이름은 Close to Home으로 귀항하는 모습을 그렸다. 즉 항해 전부터 귀항할 때까지의 흐름을 시간 순서대로 엮은 앨범이라고 할 수 있다. CD 표지 자켓을 보면 하얀 모래사장과 넓고 투명한 바다는 대항해시대라는 느낌을 한눈에 알 수 있도록 만들었다. 15세기, 미지의 세계를 찾아 떠나려는 모험가들의 열정이 배어 나온다. 칸노 요코는 이 앨범을 통해 '열정'과 '도전'을 표현하고자 한 것이다.

이 앨범에는 대항해시대 1, 2의 음악이 모두 들어 있다 ▶

마크로스 플러스사론 애플

칸노가 애니메이션 음악으로 처음 진출한 작품이다. 마크로스 시리즈는 OVA(Origainal Video Animaion : 비디오 혹은 LD나 DVD 판매를 목적으로 만든 애니메이션)작품으로, 당시의 최신 애니메이션 기법을 총망라하여 화려한 영상미를 추구하였다. 마크로스 특유의 대량 유도 미사일이 나오는 일명 '미사일 파티'도 한층 업그레이드되어 나왔다.
한편 마크로스에서는 '노래'가 필수적이다. 마크로스 극장판(사랑, 기억하고 있습니까?)을 본 독자라면 알겠지만, 노래를 통해 외계인(?)과 지구인이 공감을 하게된다. 마크로스 플러스에서는 '샤론 애플'이라는 버추얼 아이돌 가수가 등장한다. 대표적인 곡으로는 마크로스 플러스 극장판 -Movie Edition-에서 등장하는 'Wanna Be An Angel'.

마크로스 플러스 샤론 애플 ▶

천공의 에스카플로네 오리지널 사운드 트랙

애니메이션 매니아사이에서는 오프닝이 뛰어난 애니메이션으로 알려져 있는 작품이다. 이 작품에 등장하는 대부분의 노래에는 칸노가 작곡을 담당했지만, 드문드문 그녀의 남편인 미소구치가 등장하여 뛰어난 노래를 써주기도 했다. 오프닝 곡은 위에서 설명한 사카모토 마아의 '약속은 필요없어'이다. 마아의 최신 앨범인 「야지포치」에 수록되어 있기도 하다.

▲ 오프닝이 뛰어난 작품 에스카플로네

브레인 파워드 오리지널 사운드 트랙

칸노와 기동전사 건담을 감독했던 토미노(と み) 감독이 모여 만든 작품. 방영 초기에는 음악을 너무 짧게 끊어서 나왔기 때문에 음악적인 면에서는 높은 점수를 얻지 못했다. 그러나 오케스트라를 중심으로한 곡들이 이후에 계속 등장하였기 때문에 차츰 인기를 얻게 된다. 또한 이 앨범에서는 칸노의 피아노 연주도 들을 수 있다.

▲ 오케스트라 중심으로 곡을 만든 브레인 파워드

카우보이 비밥 오리지널 사운드 트랙

카우보이 비밥은 한마디로 표현하자면 'SF 하드보일드 액션물'이다. 내용은 과격한 면이 없지 않아서, 당시 포켓몬을 봤던 어린이들이 쓰러지는 사건이 일어났을 때 13화로 방영이 중단되었던 작품이다. 카우보이 비밥의 앨범은 모두 3장만이 나와있는 상태로 역시 불완전한 면이 보인다. 하드보일드 액션이라고 해도 뛰어난 절제미로 너무 액션쪽으로만 치우치는 것을 방지하고 있다. 주인공 스파이크가 적을 추적할 때 등장하는 곡 'ELM'은 '추적'이라는 단어와 잘 어울리는 곡이다.

▲ 하드보일드가 느껴지는 표지이다

∀ 건담 오리지널 사운드 트랙

브레인 파워드에 이어 토미노 감독과 함께 작업한 작품이 바로 ∀건담이다. '수염달린 건담'이라는 이상한 별명의 ∀건담은 정통 건담 신봉자들에게 계속 질타를 받고 있는 작품이기도 하다. 현재 방영중인 ∀건담은 마지막을 어떻게 장식하느냐에 따라 작품성에 많은 영향을 받을 것으로 보인다. 음악적으로는 칸노가 좋아하는 오케스트라 연주를 사용하여 웅장한 내용을 담고 있다. 메카닉 애니메이션답게 음악도 '용감'과 '비상'이라는 주제로 만들어 졌다.

▲ 독특한 그림체와 음악의 ∀건담

'컬럼'에 담겨있는 그녀의 삶의 방식♪♬♪

칸노의 컬럼은 현재 월간 뉴타입(집영사)에서 연재되고 있다. 연재되는 컬럼의 이름은 '시원해졌다(ぽっかりした)'라는 특이한 것으로 칸노의 성격이나 생활, 사상 등을 엿볼 수 있다. 너무 있는 그대로 쓰기 때문에 농담을 하고 있는 것인지 아닌지 알기 어려울 정도. 다음은 99년 8월에 나온 '시원해졌다'의 일부분이다.

경제적인 꿈

어릴 적에 곧잘 시험 보는 꿈을 꾸곤 했다. 다른 날과 마찬가지로 아무 생각없이 학교에 가 보니 그날이 시험 날이라 새파랗게 질려 버린다거나, 한 문제도 풀지 못해 머릿속이 새하얗게 되어 버리는 식이다. 확실히 요즘엔 시험 보는 꿈은 꾸지 않게 되었지만, 대신에 녹음 당일날 오케스트라 앞에서 악보를 펼쳐 보니, 새하얀 백지더라는 꿈을 꾸게 되어 버렸다.

-중략-

다른 사람의 꿈 이야기는 별로 재미없겠지만, 조금만 더. 최근 자주 꾸게 되는 것이 원하던 것이 손에 들어오는 꿈이다. 귀여운 개를 보면서 이런 녀석이 있었으면… 이라고 생각한 다음날, 나는 그 개를 데리고 마구 산보를 다니는 통에(끈을 힘차게 잡아당기는 감촉까지 기억하고 있다) 기진맥진한 상태에서도 너무나 기뻐하다가, 내 웃음소리에 눈을 떴다.

또, 숙제 스트레스 때문에 옷을 충동구매 해 버리고 싶다는 생각을 한 바로 그 다음에, 엄청 싼 가게를 발견, 전부터 가지고 싶었던 스커트를 단돈 500엔에 손에 넣고서 기뻐 어쩔 줄 모르는 얼굴로 눈을 뜬다. 내 스스로도 단순하다는 생각은 들지만, 그런 꿈을 꾼 후면 내 욕망은 완전히 만족되어 버린다. 개도, 옷도, 이미 수중에 들어온 듯한 착각이 들어, 실제로 가지고 싶었던 기분이 사라져 버리는 것이다. 나는 이것을 경제적인 꿈이라 부르고 있다.

게임음악의 미래♪♬♪♬

아직은 우리 게이머에게 게임음악의 중요성이 그래픽만큼 중요한 위치를 차지하고 있지는 않다. 청각보다는 시각을 통해 보면 게임이 발전된 모습을 빨리 알아볼 수 있기 때문이다. 이에 부흥하여 각종 게임기나 PC쪽에서 그래픽 부분은 너무나 많은 발전을 거듭하여 이제는 발전의 속도가 더디어졌다. 그러나 사운드 쪽은 아직 발전해야할 부분이 매우 많다. 하드웨어나 소프트웨어 그리고 음악적인 면에서…. 이렇듯 유아기를 벗어나지 못한 게임음악은 다른 분야에 비해 발전 속도가 빨라질 것으로 보인다. 지금 현재 게임에서의 미개척 분야는 게임음악만이 남아 있기 때문이다.

▲ 국내에도 이런 음악가가 나오길 기대해 보겠다

파워 게이머를 찾습니다

예로부터 게임파워에는 각종 게임에 능한 괴수가 있었는데, 게임 실력 조금 있는 괴수의 콧대는 하늘 높은 줄 모르고 높아져 아무도 그를 말릴 수가 없게 되더라. 이에 국무총리는 심히 노하여 전국에 흩어진 게임명인들을 소집하고자 하니…. 자신의 실력에 깊은 자신을 가진 자.

괴수가 그동안 착복한 각종 아이템에 관심이 있는 자. 혼자놀다 지쳐 갈데 없는 자는 거침없이 게임파워의 문을 두드릴지어다.

잘하면 꽤 남는 장사, 자칫하면 비참해진다.

▲ 누군가가 괴수일지도…

참여 방법

독자 여러분이 참여하는 새로운 코너가 탄생합니다. 참여 방법은 다음과 같습니다. 먼저 담당자에게 참가신청을 합니다. 자신을 잘 표현한 글을 코너 담당자에게 보내주세요. 그럼 한 명의 용자가 추첨을 통해 탄생됩니다. 탄생된 용사는 자신이 자신하는 게임을 한가지 지니고 지정된 일시(매달 20일 예정)에 게임파워를 방문합니다(더불어 자신의 HP에 해당하는 물품을 한가지 지니고 와야합니다).

예제 : 부유한 소년의 참전기

1 글을 띄운다(애독자 엽서를 이용하거나 별도의 사연을 보내주시면 됩니다)

2 담당자가 성심성의껏 추첨한다 (사연에 연락처를 적어주세요)

3 후보자는 선택의 날에 게임파워의 문을 두드린다. 각종 아이템을 소지하고…

4 괴수와 대전을 펼친다

※ HP 아이템은 뭐든지 좋습니다. 피로회복 자양강장제나 칡 뿌리 같은 것도….

괴수 처치 과정

괴수 퇴치 과정은 3라운드로 진행됩니다. 제 1 라운드는 편집부 추천 게임, 2 라운드는 독자 자신 게임, 3 라운드는 최신종 게임으로 대회가 진행됩니다. 당연히 3라운드를 거치며 승수가 많은 쪽이 승리. 3라운드로 결판이 나지 않을 경우에는 랜덤종목을 선정, 승부를 가리고야 맙니다.

이달의 괴수퇴치 종목

1 라운드	2 라운드	3 라운드
편집부 추천 게임	독자 자신 게임	신종 게임중 대전이 가능한 게임
버파 3tb	자신이 자신 있는 게임을 들고 오세요(RPG 같은 것은 혼납니다)	대회당일 정해집니다

승리자에게는?

승리자에게는 편집부에서 준비한 선물이 증정되며 새로운 괴수로 등극할 수 있는 기회를 부여합니다.
만일 패배했을 때는 자신의 'HP 아이템'을 괴수에게 바쳐야합니다.

지방 참가자도 걱정마시라! 참가자에게는 숙식이 제공된다~

(주)제우미디어에서 직원들에게만 한정 발행하는 식권이 반드시 제공된다

편안하고 오화로운 잠자리도 제공된다

이런 것들을 이용하면 하룻밤이 거뜬할 뿐더러 무척이나 아늑하다

누구든 잘나게 보이고 싶어한다

[이종우 기자]

요즘, 아니 작년 말부터 오락실의 분위기는 온통 음악게임 판이다. 91년 스트리트 파이터 2 이후로 대전액션게임이 주름잡았던 오락실. 다른 게임은 구경할 수도 없었고 온통 싸우는 게임뿐이었다. 그렇다면 예전의 대전액션 게임과 현재 유행하는 음악게임(특히 댄스게임)사이의 공통점은 없는가?

개인적 관점으로 보는 대전액션 게임과 음악게임의 공통점은 바로 '과시욕'이다. 누구든지 남에게 잘나게 보이고 싶어하는 경향이 있다. 즉, "와, 저 사람 정말 잘한다!" 라는 소리를 듣고 싶은 것이 대전액션 게임과 댄스게임이 일맥상통하는 점인 것이다. 대전액션 게임 이전에는 아무리 게임을 잘해도 결국은 자기 만족에 지나지 않았다. 그러나 대전액션 게임을 잘하면 동네 오락실의 영웅 취급을 받게 되고, 댄스 게임을 잘하면 모르는 사람들도 보고 감탄을 하고 박수를 친다. 이런 경향은 PC게임 쪽에서도 나타난다. 인터넷상에서 실시간으로 랭킹을 매겨서 순위를 정하는 「스타 크래프트」는 우리나라 인터넷 시장을 급속히 발달시킬 정도로 여파가 강했다. 청소년들 사이에서는 래더 점수가 몇점이니, 몇승 몇패니 하는 것이 자신의 가치를 측정하는 기준이 되기도 한다.

이런 모든 현상이 어디서 비롯되었을까? 유독 우리나라만 사람들 사이의 경쟁에 지독하게 신경을 쓰는 이유는 무엇일까? 공부를 잘하고 좋은 대학을 가야 훌륭한 사람으로 취급받는 우리나라의 사회에서 비롯된 것은 아닐까?

이종우 기자 E-mail : kazer@powerzine.com

베테랑은 오래간다. 힘세고 오래가는 8번 포켓볼

메탈기어 솔리드 2 - SONS OF LIBERTY -

- 제작사 코나미
- 장르 액션
- 발매일 2001년
- 발매가 미정

지난 5월에 미국에서 열린 E3쇼에서 그 모습을 드러낸 코지마 사단의 작품 「메탈기어 솔리드 2 - SONS OF LIBERTY -」. E3쇼는 PC 게임이 메인이 되는 쇼이다. 하지만 코나미의 「메탈기어 솔리드 2」는 PC 게임을 제치고 발 디딜 틈도 없을 정도로 많은 사람들을 끌어 모았다. 결국 양질의 PC게임을 물리치고 최고가 되었다는 말인데…. 과연 어떤 또다른 메탈기어의 신화를 세울 수 있을 것인지 기대해보자.

'플레이스테이션 2로 「메탈기어 솔리드 2 - SONS OF LIBERTY -」가 나온다' 라는 말을 들으면 누구든지 '발매일 미정이야? 이거 또 옛날처럼 몇 년은 기다려야 되는거 아니야?' 라고 생각할지 모른다(메탈기어 솔리드 1은 엄청난 발매일 연기로 유명했다). 하지만 E3쇼에서 발표한 「2」의 영상을 살펴보면 그런 말은 할 수 없을 것이다. 아직까지 기본 스토리와 시스템에 대한 정보는 공개되지 않았지만 E3에 공개된 사진들과 프로모션 영상으로도 충분히 완성판의 거대함이 느껴진다. 새로운 하드웨어로 멋진 그래픽과 게임성으로 돌아올 「메탈기어 솔리드 2」. 다시 한번 '여기는 스네이크(こちら スネ-ク)' 라는 음성을 들어가며 몸을 불태워보는 것도 좋을 듯….

▲ 또 한번 난장판(?)

전 세계가 경악!!!

금번 E3 쇼에서 최고의 작품으로 꼽힘과 동시에 세인들의 찬사를 한몸에 받고 있는 작품이 바로 「메탈기어 솔리드 2」다. TGS(Tokyo Game Show)에서도 공개되지 않은 정보가 E3에서 공개된 것으로 볼 때 코지마 사단이 자신의 무대를 세계로 넓혔음을 눈치챌 수 있다. 게다가 다른 양질의 PC게임을 물리치고 E3쇼의 '최우수 작품(Best of Show)', '최우수 비주얼(Best Visuals)', '최우수 어드벤처 게임(Best PS2 Adventure Game)' 의 3개 부문 상을 시상하기도 하였다. 공개된 사진들과 프로모션 무비를 보면 이제까지의 액션 게임들과는 현격한 차이를 보여주는데 과연 「메탈기어 솔리드 2」는 무엇이 다르고, 또 어째서 전세계의 사람들이 경악을 했는지 알아보자.

사격의 상하 개념이 있다!?

등장하는 적들 가운데 방탄 방패를 들고 나오는 적이 있다. 이럴 경우 빈틈이라면 적의 발이라고 할 수 있다. 「2」에서는 조준점을 움직여 하단을 쏘아버릴 수 있다. 이로서 게임의 액션성도 대폭 파워업!

▲ 방패를 들고 나오는 녀석들

◀ 그러나 소용은 없다

코미디다운 패러디적 요소

유독 코나미의 게임은 패러디를 많이 사용한다. 「메탈기어 솔리드 2」에서도 영화 '매트릭스' 의 그 유명한 총알 피하는 신을 패러디 하여 집어넣은 듯 하다. 그러나 단순한 패러디라고 보기 힘들 정도의 장면 연출을 보면 코지마가 왜 '감독' 의 칭호를 들을 수 있는 것인지에 대해 이해할 수 있다.

▲ 아니 또 이건 터미네이터?

▲ 매트릭스!?

기본 컨셉을 강조

'실제와 같은 가상 세계' 라는 것이 이번 「메탈기어 솔리드 2」의 기본 컨셉이다. 이것은 시리즈의 컨셉에서 탈피한 「메탈기어 솔리드 2」만의 오리지널 모토이다. 이것에 만족하는 게임을 만들기 위한 노력이 보이는 장면들을 확인해보기로 하자.

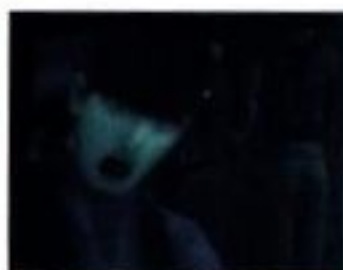
▲ 고저차의 느낌이 전작보다 좋아졌을까?

▲ 같은 위치라도 여러가지의 시점을 제공한다

◀ 주변을 이용하는 기본기는 여전하군

재채기로 들켜!?

프로모션 무비의 마지막 부분에는 코지마 감독의 센스가 '팍팍' 느껴지는 장면이 등장한다. 백문이 불여일견. 사진으로나마 그의 센스를 느껴보자.

▲ 수많은 병사 뒤를 유유히 빠져나가는 듯 했으나…

▲ 몸이 예전 같지 않은 건지 긴장이 풀려서 그런건지…

▲ !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

꼼짝마!(Don't move!)

적 병사에게 특별한 동작이 생겼다. 기습적으로 총을 들이밀면 당황한 적은 공격 대신 손을 번쩍 들어 올려 항복의 의사를 표시한다. 스네이크에게 뭔가 새로운 액션이 첨가된 것일까? 상대가 손을 들었을 때 어떤 액션을 취할지 귀추가 주목되는 부분이기도 하다.

▲ 기습!

▲ 적이 겁을 먹고 덜덜 떨고 있는 모양이다

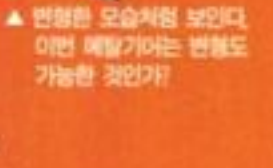
중년의 로망 솔리드 스네이크

이번 임무에도 역시 솔리드 스네이크가 등장한다. 얼굴이 꽤 늙어보이는 것이 임무를 수행하기에는 좀 무리일 것 같지만, 자신이 베테랑임을 과시하며 경험을 바탕으로 일을 풀어나간다.

▲ 얼굴의 털이 늘었다. 배는 나오지 않았다

이것이 메탈기어?!

이름은 메탈기어 레이. 이번의 메탈기어 디자인은 유선을 많이 사용한 곡선의 미를 보여준다. 디자인 컨셉도 가오리를 기본으로 디자인 했다고 한다. 이름도 가오리(stingray)에서 따온 「메탈기어 레이」. 지상뿐 아니라 바다속도 돌아다닐 수 있는 액진차의 등장인가?

▲ 유선의 매력을 잘 표현한 디자인

▲ 변형한 모습처럼 보인다. 이번 메탈기어는 변형도 가능한 것인가?

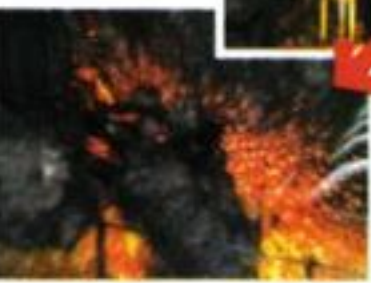
1인칭 시점으로 전투!

PS의 특별판이었던 「인테그럴」에서 숨겨진 요소로 쓸 수 있었던 1인칭 시점 전투가 가능해진다. 이것이 과연 숨겨진 모드인지, 사격시에 1인칭 모드로 변화하는 것인지에 대해서는 아직 알려지지 않았다.

그저 눈요기의 그래픽은 아니다

「메탈기어 솔리드 2」의 그래픽 수준은 개발중이라는 것이 믿어지지 않을 수준이다. 마치 한편의 액션영화를 감상하고 있는 느낌을 들게 하는데…. 아쉽더라도 사진으로나마 눈요기를 해보도록 하자.

▲ 단체로 몰려오는 적병들. 이번엔 과연 머리가 좀 좋아졌을까?

폭발의 전조를 묘사

폴리곤은 별로 안 쓴 게임!?

코지마 감독은 제작 인터뷰에서 이런 말을 밝힌바 있다. "저희는 MGS2 를 제작하면서 그리 많은 폴리곤을 사용하지는 않았습니다. 배경이나 캐릭터에 중간 수준의 폴리곤 밖에 쓰지않았고 그만큼 생겨난 여력을 다른 부분에 집중했습니다. 여러가지 리얼한 움직임들, 또, 수많은 효과들. 이런 점이 다른 게임들과 MGS2의 그래픽이 차별화 될 수 있는 요인이라고 생각합니다"

그의 말대로 폴리곤 처리는 자제하고 습도, 열기, 온도, 공기, 이런 것들을 느낄 수 있도록 하기 위해 노력한 작품이 바로 「메탈기어 솔리드 2」이다. 이것은 게임에서 느끼기 힘든 '감각'의 전달을 추구하려는 것이다. 그런 것을 보여주기 위해서 프로모션 무비에 비가 억수로 오는 모습을 집어넣은 것일까?

▲ 느낄 수 있는가? 코지마의 혼이다!

그림자가 살아있어!

앞서 말한 그래픽을 통한 '감각'의 전달은 게임 곳곳에서 중요한 역할을 하게 된다. 예를 들면, 스네이크의 그림자는 실시간으로 연산되어 빛의 방향과 밝기에 따라 시시각각 바뀐다. 재미있는 것은 이 그림자가 단순한 화면연출을 위해서만 사용된 것이 아니라는 점. 적들은 솔리드의 그림자를 보고도 '느낌표'를 띄운다. 이젠 숨을 때 그림자까지 신경써야 한다.

캐릭터 소개

「메탈기어 솔리드 2」에서 빠질 수 없는 것이 바로 캐릭터이기도 하다. 게임에 등장할 개성적인 캐릭터들의 매력을 살펴보기로 하자.

보통병사. 전작의 게놈병과 비슷하게 개떼같이 나오는 건 여전하다

단발의 여성 캐릭터. 동료인가, 적인가?

전작에서 살아남은 리볼버 오셀롯. 재등장인가?

정체를 알 수 없는 캐릭터 1

정체를 알 수 없는 캐릭터 2

이런 야구게임 본 사람 있으면 손!

극공간 프로야구

제작사	스퀘어
장르	리얼스포츠
발매일	미정
발매가	6,800엔

스퀘어에서 만들어내는 스포츠 게임 시리즈 제 2 탄 「극공간 프로야구」. 「극공간 프로야구」는 '스퀘어에서 스포츠를 만든다', '그래픽이 예술이다' 등의 많은 주목을 받고 있는 신감각 야구 게임이다. 하지만 정작 게임성에 대한 언급은 없으니 걱정이 이만저만이 아니다. 그러나 지금 야구 게임의 역사가 다시 써질 것이다. 「극공간 프로야구」에 의해….

「극공간 프로야구」의 장르는 그냥 스포츠도 아닌 리얼스포츠. 그렇다면 여태까지의 스포츠 게임과는 무엇이 다른 것일까? 그래픽이 리얼해서 리얼 스포츠인가? 그것은 결코 아니다. 스포츠 게임의 매력이라면 무엇보다도 대전 상대와의 사이에서 펼쳐지는 미묘한 심리전이다. 과연 「극공간 프로야구」는 이런 스포츠 게임의 매력을 어떤식으로 '리얼하게' 표현할 것인지 알아보기로 하자.

▲ 그래픽만 강한 것은 아니다!!!

특별하기 위한 것!

야구에서 느낄 수 있는 모든 감정을 게임으로 표현해 내기란 결코 쉬운일이 아니다. 하지만 「극공간 프로야구」의 경우 다음과 같은 것들을 사용해 최대한 실제와 가까운 야구 게임을 만드려하고 있다.

● 타구의 회전

「극공간 프로야구」에는 타구의 회전이라는 개념이 있다. 코스와 구질, 타법등에 따라 볼의 회전이 존재해 이것에 의해 타구의 방향이 결정된다. 예를 들자면 오른손 투수가 오른손타자에게 외곽 쪽으로 빠지는 슬라이더를 던졌을 때 이것을 타자가 밀어치기로 쳤다면 라이트 방향의 타구가 나오는 것이다(한마디로 말하면 실제 야구 경기에서 볼 수 있는 상황이 그대로 연출되었다는 것이다). 타구의 회전이 정밀하게 묘사가 되어있다면 수비시 불규칙 바운드에 대한 대비도 철저히 해두어야 할텐데…. 과연?

● 배트가 부러진다!?

▲ 던졌습니다!

▲ 아~ 배트가 부러지고 맙니다

실제 야구 경기에서는 흔히 볼 수 있는 장면으로 배트의 목(가장 얇은 부분)에 공이 맞을 경우 배트가 부러져버린다. 이제는 이 장면을 게임에서도 볼 수 있는 것이다. 일본의 강속구 투수들을 주의해야할 필요가 또 한가지 생겼다.

▲ 배트가 부러져도 나는야 달린다

● 심리공방의 해답은 수비!

심오한 심리전에 가장 큰 일조를 하는 것은 투수의 삼진도 타자의 장타도 아닌 바로 호수비라고 할 수 있다. 한 개의 호수비로 팀 분위기를 바꿀 수 있으니 수비에도 전력을 다하는 게 좋을 것이다. 무엇보다 「극공간 프로야구」의 경우 각종 수비 모션들을 전부 담아 놓아 멋진 연출까지도 볼 수 있을 것이다. 상대방에게는 심리적 부담감을 주고 자신에게는 이길 수 있다는 자신감을 줄 것이다.

▲ 다이빙 캣치!

▲ 점핑 캣치, 과연 잡을 것인가? 못 잡을 것인가?

▼ 멋지게 넘벗후

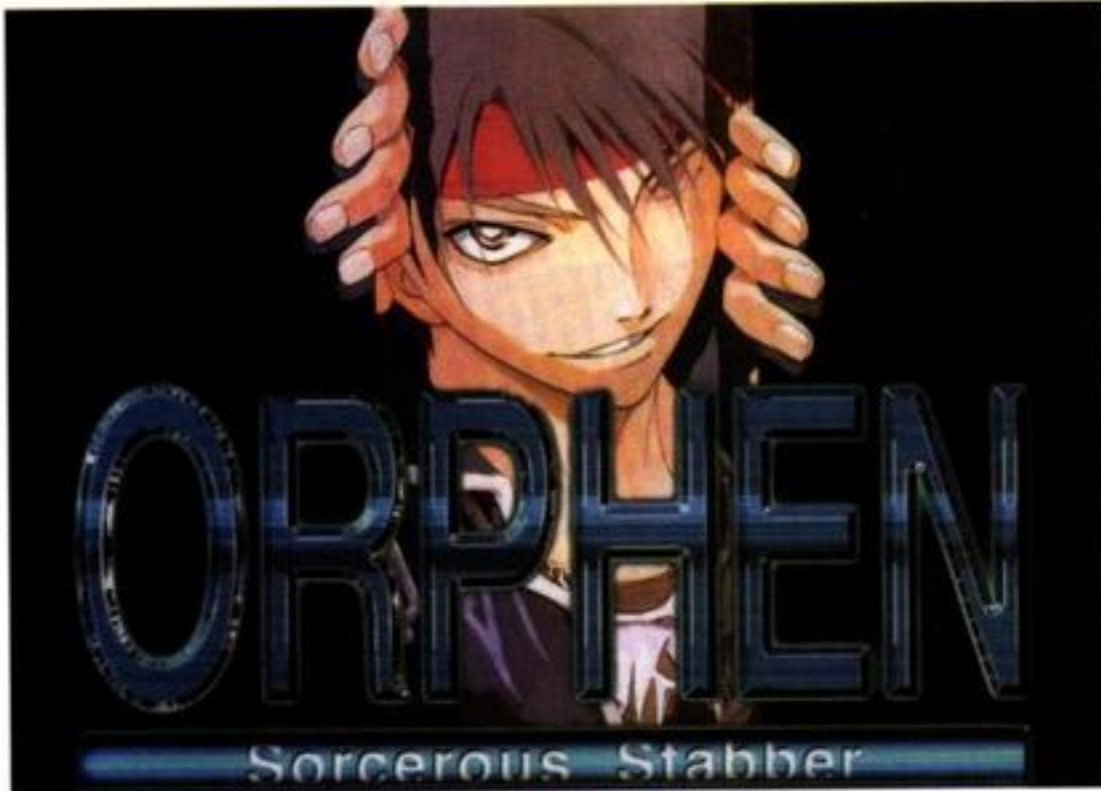
▲ 다이빙으로 공을 잡고

▲ 어깨를 추스리는 완벽한 동작을 재현했다!

나는 쏜다, 빛의 칼날!

마술사 오펜

PlayStation2

- 제작사 각천서점/ESP
- 장르 액션 RPG
- 발매일 여름
- 발매가 미정

소설과 만화, 애니메이션등으로 인기를 끌고 있는 「마술사 오펜」이 PS2로 등장한다. 자고로 애니메이션이 게임화된 것중 괜찮은 게임이 별로 없는 것이 통념인데, 과연 오펜은 어떨지? 제발 원작의 이름에 먹칠만 안하면 좋겠다고 생각하지만 이 작품은 지금까지의 통념을 깰 수 있는 작품이 될 듯.

이번에 발매되는 PS2용 마술사 오펜은 PS2의 성능을 활용한 리얼타임 풀폴리곤의 그래픽은 물론이요, 스토리 역시 게임만의 오리지널 스토리로 다시 태어난다. 장르는 액션 RPG인데, 로브를 입고 지팡이를 짚은 할아버지를 연상하게 되는 일반적인 마술사의 이미지와 달리 애니메이션판 마술사 오펜의 주인공 오펜은 가죽잠바를 입고 칼도 사용하는 활동적인 마술사이기 때문에 액션 RPG로 그의 동작을 재현하게 되는 것이다.

3D로 구현된 오펜. 게임상에서 이정도만 되면 좋겠는데… ▲

오리지널 스토리, 오리지널 캐릭터

산업도시 아반라마에 갈 예정인 오펜 일행이었으나, 실수로 카오스 섬으로 향하는 배에 타게 된다. 일행은 배 안에서 연인의 유품을 찾기 위해 온 전직 궁전의 무용수 세피, 헤어진 여동생을 찾는 제이아스, 그리고 헤어진 어머니를 찾는 악사 소년 마 등의 인물을 만난다. 하지만 배가 난파하게 되면서 오펜 일행은 겨우겨우 카오스 섬에 당도하게 되는데….

▲ 원작의 3인조. 사진의 왼쪽 끝에 있는 것은 말괄량이 크리오. 오른쪽은 신캐릭터 '마'. 가운데는 물론 오펜이다.

▲ 카오스섬의 던전에 들어온 오펜 일행. 뒤쪽에 보이는 큰 검을 든 거한은 오리지널 캐릭터일까?

◀ 화면 뒤쪽에 3D로 구현된 폭포가 보이는가?

스토리는 게임의 오리지널 캐릭터 3인 중 누구와 함께 행동을 같이 하느냐에 따라 멀티 시나리오가 된다. 그리고 그 3개의 멀티 시나리오를 모두 클리어하면 모든 의문이 풀리는 마지막 시나리오를 플레이할 수 있게 된다.

다채로운 액션과 마법

오펜을 조작하여 카오스 섬에 숨겨진 비밀을 풀어나가는 것이 이 게임의 내용이다. 물론 액션 RPG인 만큼 아날로그 스틱과 버튼을 이용하여 직접 캐릭터를 조작해 주는 것이다(당연하지…). 물론 액션 RPG로서 갖추어야 할 다채로운 액션이 존재한다. 그 예로서 버튼을 누르는 시간에 따라 마법의 강도가 정해진다든지, 던전의 트랩을 점프로 피하고, 뒤를 쫓아오는 철구를 뛰어서 도망친다든지 하는 액션이 준비되어있다. 또한, 언어로서 마법을 발동시키는 오펜의 세계에 맞추어 마법 사용시의 음성지원도 될 예정. 애니메이션에서 자주 들을 수 있는 「나는 쏜다, 빛의 칼날!」같은 음성도 물론 지원될 것이다.

◀ 달려라~(인디아나 존스?)

▲ 오펜을 습격하는 거대 괴물

▲ 화려한 마법 사용 장면. 「나는 외친다, 천공의 화선!」

지난 TGS(Tokyo Game Show)에서 공개된 「마술사 오펜」의 플레이 데모에서는 이러한 오펜의 액션들을 볼 수가 있었다. 과연 오펜은 '캐릭터 게임'이란 색안경을 피해 액션 RPG의 게임성 면에서 성공하는 작품이 될 수 있을지?

오펜의 일행들

원작을 모르시는 분들을 위해 간략하게 주인공들을 소개한다. 원작은 아키다 요시노부의 소설로서 국내에도 번역, 출판되었다. 애니메이션보다 소설이 더 재미있다고 하니 판타지 소설을 좋아한다면 한번 읽고 게임을 플레이하면 원작의 맛을 더 잘 느낄 수 있을 것이다. 소설을 애니메이션이 망쳐놓았다는 의견도 있는데… 애니메이션도 꽤 인기 있다.

오 팬
나쁜 입버릇을 가진 마술사지만, 그 실력만큼은 초 일류급.

크리오
오펜을 멋대로 따라나선 호기심 왕성한 소녀. 처음에는 오펜의 여행에 방해되는 존재였지만 점차 오펜의 파트너로서 입지를 굳혀가고 있는 듯.

마지크
오펜의 제자로서 모험을 따라나섰다. 실력은 그저 그런지 몰라도, 여자 꼬시는 능력은 있는 듯. 미소년이기 때문인가?

기타 엑스트라
이 녀석들도 나오겠지?

제작사	잘레코
장르	음악게임
발매일	7월
발매가	미정

게임기에, DVD 플레이어에, 이젠 노래방 기계까지?

드림 오디션

「스테핑 스테이지」로 코나미의 뒤를 바짝 이어 댄스 게임을 내놓은 이후로 음악게임에 대해 미련을 못 버리고 있는 잘레코가 신개념의 음악게임으로 야심 있게 내놓은 게임이 바로 「드림 오디션」이다. 일본 오락실에서 대단한 인기를 끌고 있다고는 하지만 게임 내용을 자세히 훑어보면… 결국은 PS2가 노래방 기계로 전락해버리는 것인가?

일본노래를 조금이라도 아는 사람들이라면 '아하!' 하고 무릎을 칠 그런 유명한 노래들을 직접 부를 수 있다는 것이 드림 오디션의 장점! 그러나 그것뿐이라면 일반 노래방 기계에 일본 노래 추가하는 것과 무엇이 다를까? 노래방 기계와 차별화되는 드림 오디션만의 장점을 알려드리겠다.

이것이 바로 마이크 콘트롤러!

플레이하는 방법은 아주 간단하다. 전용 마이크를 PS2의 USB단자에 꽂아, 화면에 흐르는 리듬표시와 가사에 맞추어 노래하면 되는 것. 리듬감과 음정, 소리의 크기 등이 평가에 반영되어 화면 상단에 있는 '텐션 미터'가 증감한다. 게이지가 없어지면 게임오버, 노래를 잘하면 클리어. 노래방 기계에 게임오버가 포함되었다고 생각하면 간단할 것이다.

◀ 이것이 바로 마이크 컨트롤러!

◀ 난이도 선택. 난이도에 따라 선택할 수 있는 곡도 달라질 것 같다

◀ 나오는 음표와 가사에 맞추어 노래를 부르면 정도에 따라 'COOL'이나 'MISS' 등의 판정이 등장한다

기존 모드 4개+오리지널 모드 5개, 다양하게 즐길 수 있다!

■ 아케이드 모드

베이직모드

보통의 노래 부르는 모드. 노래를 못하면 뒤쪽의 밴드 멤버들이 하나씩 떠나버린다….

스피드모드

갑자기 곡의 속도가 빨라졌다가 느려졌다하므로 주의!

키모드

갑자기 곡의 음정이 높아졌다가 낮아졌다가 변화한다. 이래가지고 노래 연습 하겠나….

릴레이모드

몇몇 곡만 대응되는 것으로 마이크 2개를 이용해 각 파트별로 노래를 따로 부르는 모드. 실제 노래에서 파트를 나누어 부르는 부분을 나누어 부를 수도 있으니 듀엣 연습하기엔 그만일 것이다.

◀ 어쨌든 노래를 잘 불러 텐션 미터를 떨어뜨리지만 않으면 되는 모드들

■ 오리지날 모드

논스톱모드

인간의 한계에 도전한다! 각각 곡을 골라서 10곡을 연속 플레이할 수 있는 모드.

스토리모드

주인공은 길거리 오디션에서 합격하여 가수로서 꿈을 키우게 되는데…. 노래를 얼마나 잘 부르느냐에 따라 가요 순위 차트에 기록되는 등, 가요계의 최고가 되려는 주인공의 노력이 처절한 휴먼 드라마를 연상케 한다.

▲ 노래를 얼마나 잘 부르느냐에 따라 순위가 매겨지며 진행되어 나간다. 목표는 10대 가수(?)

오디션모드

제일 황당한 모드일 듯. 노래 점수에 따라 패스워드가 주어지며, 패스워드를 실제 음반 프로덕션에 보내면 실제 오디션을 받을 수 있는 기회가 주어진다. 우리나라랑은 상관 없지만….

▲ 보이는가? 패스워드가! 적어놓았다가 가수 되자

가라오케모드

수록되어있는 총 100곡의 노래를 보통 노래방처럼 즐기면서 부르는 모드.

에디트모드

오리지날 노래를 만드는 모드. 전용 마이크에 콧노래를 부르는 것 만으로도 멜로디가 자동 입력되는 간편한 작곡 모드이다.

수록곡 리스트

아티스트	곡
아무로 나미에	CAN YOU CELEBRATE?
이마이 미키	Goodby Yesterday
우타다 히카루	Wait & See ~리스크~
오오이즈미 이치로	孫
오자키 유타카	OH MY LITTE GIRL
기동전사 건담 수록곡	애전사(哀戰士)
GLAY	SOUL LOVE
코메고메 클럽	낭만비행
코야나기 유키	당신의 키스를 헤아려봐요
서던올스타즈	TSUNAMI
JUDY & MARY	주근깨(유랑의 검심 TV판 주제가)
SPITZ	체리
SMAP	셀러리
B'z	오늘 밤 달이 보이는 언덕에
Mr. Children	시소 게임
모닝 무스메	사랑의 댄스 나이트
L'Arc~en~Ciel	NEO UNIVERSE

PlayStation2

■ 제작사	코나미
■ 장르	롤플레잉
■ 발매일	8월
■ 발매가	오픈 프라이스

PS2 최초의 본격적 RPG?

REISELIED Ephemeral Fantasia

라이제리트

- 에페메랄 판타지아 -

「에버그레이스」나 「이터널 링」등의 액션 RPG를 좋아하지 않는 사람이라면 아직 PS2는 RPG가 없다고 말하며 PS2 구입을 망설이고 있을 것이다. 그렇다면 「라이제리트」가 있다. 이번 여름에 발매를 기다리고 있는 「라이제리트」는 RPG 전문메이커는 아니지만 독특하고 재미있는 RPG를 잘 만드는 코나미에서 만든다. PS는 최초의 본격적 RPG로 SCE의 「비욘드 더 비욘드」같은 졸작을 선보여서 실망을 샀었는데 과연 PS2는 어떨것인지?

최초의 본격적 RPG가 될 라이제리트. 아직 많은 정보가 공개되진 않았지만 솔직한 심정으로 PS2 최초로서 명작 RPG가 나오기만 바랄 뿐이다. 그러면 간단하게 개성넘치는 RPG 라이제리트에 대해 알아보자.

▲ 캐릭터는 물론! 리얼타임 폴폴리곤!

공주님의 결혼식, 그 전에 무슨 일이 생길까요?

주인공 '마우스'는 어느날 한통의 초대장을 받는다. 보낸 사람은 지상의 낙원이라 불리우는 섬 '판듀르'의 로레이유 공주와 결혼하는 섬의 왕이 될 남자인 '제르하포리스'. 초대장을 받고 섬으로 가게된 마우스는 혼례 축하곡을 만들어달라는 부탁을 받는다. 결혼식까지 앞으로 5일. 안좋은 일이 벌어질 것 같은 예감이 드는데….

⊙ 마우스

사람의 말을 알아듣는 살아있는 악기 '파치모'와 함께 세계를 방랑하는 음악가. 음악가가 주인공이라니 조금 드문 설정이긴 하지만, 사실 그는 남의 것을 허락없이 취해 이득을 챙기는 또 하나의 얼굴을 가지고 있다(한마디로 도둑이다).

⊙ 루미

판듀르섬에 온 마우스 앞에 나타난 미지의 소녀. 진행상 물론 동료가 될 것 같긴 하지만 왜 마우스를 알고 있으며 무엇을 하려고 하는지는 아직 수수께끼이다.

RPG 최초로 기타컨트롤러도 대응

코나미가 그야말로 코나미다운 일을 했다. 주인공 마우스의 살아있는 악기 '파치모'를 「기타프릭스」용으로 발매된 기타 컨트롤러로 직접 연주할 수 있다. 다음 번엔 드럼 컨트롤러가 대응되는 RPG도 발매될까?

◀ 기타로 여자 꼬시고 있는 마우스. 옆에 기타 채보가 보이는가?

◀ 이것이 기타 컨트롤러. 기타 컨트롤러 포함 한정판도 나오려나?

서라운드 배틀 필드 시스템

라이제리트만의 특수한 전투 시스템의 이름이다. 전투 필드 내에 동그란 원의 안쪽은 내주(来周) 에어리어, 바깥은 외주(外周) 에어리어로 구분하여 전투를 하는 것으로, 아군이 내주에 있을 때에는 포위되어 공격 당하는 불리한 상황이긴 하지만 회복 마법 한번에 전체회복을 할 수 있고 서로 가까운 위치에 있기 때문에 힘을 모아 싸울 수도 있다. 대신, 회복마법이 효과적이라는 것은 적의 공격마법에도 불리하다는 것이 아닌지? 반대로, 외주에 있을 때에는 적을 포위하여 공격할 수 있으나 회복 등에 불리하다. 외주 에어리어는 모두 3개로 분할되어 있다.

외주
내주

◀ 바로 이렇게 구분된다는 말

▶ 내주의 적을 공격하면 일반 마법으로도 전체를 공격할 수 있다

개성이 풍부하다 못해 좀 심한 동료들

주인공의 동료들은 모두 정해진 틀에 박힌 RPG의 동료들이 아니라 정말로 개성이 풍부한 동료들뿐이다. 중년, 화가, 청소부…. 이들은 전투시의 특기 또한 색다른데….

루미
여주인공이 요즘 흔한 격투 소녀라서 약간 실망…

마우스
마우스의 특기는 음악과 검이다. 음악으로 적을 혼란시키고 검으로 벤다!

카이트
중년 아저씨로 무기는 생선(…). 전직 선장이었다고 한다. 생선의 종류에 따라 위력도 달라진다

노
어떤 일이든 자신의 눈으로 확인하지 않으면 직성이 풀리지 않는 마법학자. 물론 마법이 주특기 인듯

플로지
결혼 기념 그림을 위해 초대되어 로레이유 공주의 초상화를 그리기로 한 화가. 여자 이외에는 전혀 관심이 없다. 특기는 마법인데… 혹시 FF6의 리름의 특기 '스케치'는 없는가?

린나
대걸레가 무기인 소녀. 전직 청소부?

바고스 장군
무슨 무기를 지니던지 일단 힘으로 해결하는 타입

2등신의 절묘한 신화

실황 파워풀 프로야구 7

제작사	코나미
장르	스포츠
발매일	7월6일
발매가	오픈

「실황」야구 시리즈의 최신작 「실황 파워풀 프로야구 7」이 이번엔 플스2로 나온다. 발매를 한달도 남기지 않은 이 시점. 많은 팬들의 기대를 온몸에 받고 있는데…. 과연 플스2 라는 하드웨어를 어떻게 활용하여 얼마나 멋진 게임을 만들어줄지 궁금증만 늘어간다. 그 궁금증을 조금이나마 풀어보는 것은 어떨지?

플레이스테이션 2로는 처음 발매되는 실황 시리즈라는 점과 닌텐도 64 버전의 「실황」을 제작하여 높은 명성을 얻었던 「다이아몬드 헤드」에서 제작을 맡았다는 것 등의 여러가지 매력을 두루 갖추고 있는 「실황 파워풀 프로야구 7」. 새로워진 석세스 모드 및 최신 정보를 알아보도록 하자.

석세스 모드 최신정보

2군에서 1군의 스타팅 멤버가 되는 것이 목적인 프로야구편이 「실황 파워풀 프로야구 7」의 석세스 모드이다. '드래프트 5위로 입단한 주인공은 입단 동기인 아베군과 만나 의기투합한다' 라는 전작과 비슷한 설정. 봄부터 시작하는 훈련을 시작으로 반드시 1군 주전이 되어야만 한다. 역시 프로이기 때문에 방출이 없다고 할 순 없겠지….

▲ 프로입단 드래프트

뽑혔다! ▶

자기만의 특훈을 만들자!

「실황 파워풀 프로야구 7」의 석세스모드에서 새롭게 생긴 시스템으로 명칭은 「특훈작성」. 전작의 경우 시간의 흐름이나 일정 조건에 의해 새로운 훈련이 추가되었지만 이제부터는 자신만의 훈련을 만들어 선수를 육성할 수 있다. 그렇다고 아무거나 섞는다고 새로운 훈련법이 만들어지는 것은 아니다. 요모조모 잘 따져가며 조합해야 좋은 효과를 얻을 수 있는 훈련법이 개발되는 것이다.

▲ 특수 아이템은 이렇게 많이 있다

▲ 이 훈련과 저 훈련을 섞어서

▲ 새로운 훈련을 만들자

◀ 아이콘 리스트에 올라온 자신의 특훈을 확인할 수 있다

그밖의 다른점

◆ 파워풀 뉴스

파워풀 뉴스라는 새로운 이벤트가 생겼다. 이것은 1군의 시합이 끝났을 때, 당시의 상황을 다시 보여주는 이벤트라고 할 수 있다. 어쩌면 이것도 평가도에 영향을 미치는 것일까?

◀ 이것은 「프로야구팀을 만들자」의 것을 패러디!?

◆ 스폰서 계약

스포츠 메이커와 스폰서 계약을 하게 될 경우, 그 스포츠 메이커의 야구장비를 사용하게 되는데, 시합에서 좋은 활약을 하면 더 좋은 장비를 지원 받게 된다.

◀ 야구장비가 있다는 것은 어떤 효과가 존재한다는 것. 이것은 플스판인 '99 개막판에서 사용되었던 개념

◆ 대인관계도 중요

전작부터 계속 계승되어 내려오는 대인관계. 이번에도 마찬가지로 대인관계가 성공에 직접적인 역할을 한다. 자신이 키우고 싶은 선수의 성격에 맞게 처세술을 사용하도록 하자.

음성등록의 진화

「실황 파워풀 프로야구 7」에서는 전작에 있었던 선수이름 등록시스템도 진화했다. 조금이라도 더 리얼하게 들릴 수 있도록 다양한 억양을 준비했기 때문에 게임속에서 자신이 만들었던 선수의 이름이 전혀 어색하지 않게 들릴 것이다.

◀ 이름에 맞는 일본어를 입력한 다음

▲ 억양을 맞춰보자

▲ 잘 들리는가?

PlayStation2

PlayStation2

어? 어디선가 많이 본 듯한데?

벨벳 파일

Velvet file
ヴェルベット ファイル

제작사	다즈
장르	시뮬레이션
발매일	8월
발매가	미정

'다즈' 라는 잘 알려지지 않은 회사에서 개발중인 「벨벳 파일」을 살펴보면 어디선가 많이 보던 게임을 연상케 한다. 바로 스퀘어의 「프론트미션」시리즈. 등장하는 로봇 병기가 몸, 팔, 다리로 나눠어 있다든지, 각각의 파츠에 체력이 설정되어 있다든지 하는 것은 완전히 프론트미션과 같다. 과연 '다즈'란 회사는 어떤 회사인데 프론트 미션을 이렇게 베낄 수가 있는 것인지? 프론트미션의 제작팀이었던 회사가 독립해서 만든 게임은 아닐까? 라고 추측도 해보는데….

아무리 봐도 「프론트미션」을 연상시키는 「벨벳파일」. 플레이어는 번처가 아닌 「바렛트」라는 인간형 중형중전기(中型重戰機)를 타고 3D 풀 폴리곤으로 묘사된 실제 일본의 거리에서 전투를 벌인다. 「바렛트」는 각각의 파츠와 무기를 교환하여 자신만의 독특한 기체를 만드는 것도 가능하며, 탑승한 파일럿의 개성에 따라 그 성능도 변화한다(여기까지만 말해도 이건…너무 닮았잖아?).

리얼한 로봇들의 도쿄 대전투!

2002년, 쿠데타를 일으킨 국방군이 도쿄를 점거한다. 쿠데타 성공의 이면에는 국방군이 비밀리에 개발하고 있던 바렛트라 부르는 로봇이 있었다. 쿠데타군은 바렛트 부대를 주력으로 하는 반정부군을 조직한 것이다. 한편, 정부 수뇌들은 쿠데타 군에 대한 총공격을 계획하고 있었다. 작전의 준비까지는 7일이 필요하다. 그때까지 당신은 집결한 바렛트 부대를 사용하여 시간을 벌어야 한다.

카미야마 슈지

▲ 주인공. 팀의 유일한 민간인이지만 바렛트 탑승 경험이 있다

나카타니 요코

▲ 전직 준육위. 실전 테스트에서 최고 랭크의 성적을 거둔 정도로 바렛트의 조종에 탁월한 재능을 가지고 있다

모리 쇼키

▲ 전직 삼등육사. 18살밖에 안되었고 예전 소속 부대에서 정비요원을 했기 때문에 바렛트 탑승 경험은 적다

토쿠나가 유조

전직 이등육위. 10년전부터 바렛트에 탑승했던 베테랑(2002년에서 10년 빼면…1992년?) ▶

중형중전기 「바렛트」는?

전투용 로봇, 바렛트의 디자인은 유명한 애니메이션 「카우보이 비밥」의 메카닉 디자이너인 야마네 키미토시와, 역시 애니메이션 「가사라키」의 메카닉 디자이너인 아라마키 신지 두명의 유명 메카닉 디자이너가 맡았다. 현실적인 메카 디자인 때문에 도쿄 중심가에서 벌어지는 로봇들의 격투도 위화감을 느끼지 못할 듯

▲ 야마네 키미토시가 디자인한 바렛트

아라마키 신지가 디자인한 바렛트. 실존할 것 같은 리얼함! 메카닉 매니아라면 반드시 봐야 한다 ▶

리얼타임의 공격시스템

게임은 역시 프론트미션 3과 비슷하다. 3D 풀 폴리곤으로 이루어진 스퀘어 맵 위에서 전투가 벌어지는데, 바렛트 들의 전투 시에는 전투 장면이 확대되어 나타난다. PS2로 개발되는 것이니 만큼, 화면 밖으로 튀어나올 듯한 리얼함과 박력이 일품이다. 이외에 가장 큰 특징이라면 기존의 시뮬레이션은 이동 후 공격을 하는 것이 정석이었으나, 「벨벳 파일」에서는 이동 중에도 적이 사정거리에 들어온다면 리얼타임으로 이동하면서 공격을 한다. 즉, 턴제 시뮬레이션과 리얼타임 시뮬레이션의 요소를 섞은 것이라고 할 수 있겠다.

이동 중 적이 사정거리에 들어오면 가차없이 공격! ▼

▲ 이동 경로를 지정하고 이동한다

자기 맘대로 바렛트를 개조한다

바렛트는 상반신, 팔, 하반신을 전략에 맞게 조합하여 만드는 것이 가능하다(점점…). 기동성을 희생한 중무장 중장갑의 바렛트나, 기동성을 살리고 장갑과 무장을 희생한 고기동형 바렛트 등등…. 또한, 각 파츠는 미션 종료시 얻는 '튜닝 파츠'라 불리는 아이템을 이용하여 파워업하는 것이 가능하다.

또한, 파일럿들은 경험을 쌓으면 '테크닉'을 익히는 것이 가능한데 이것은 자신이 타는 바렛트에게 익히도록 할 수 있다(점점 프론트 미션과 닮아가는데…?).

신 요소! 라이프 모드

총 5개의 미션을 끝내고 나면 「라이프 모드」가 등장한다. 라이프 모드는 주인공이 용병이 되어 돈을 벌어나가는 모드로, 랜덤으로 형성되는 지형에서 전투를 즐길 수 있다. 그야말로 끝없이 즐길 수 있는 게임이 되는 것이다.

지구창조 퍼즐게임

아쿠아쿠아

■ 제작사	이미지니어
■ 장르	퍼즐
■ 발매일	7월
■ 발매가	5,800엔

해외의 개발사와 계약을 맺어 5개의 작품을 PS2로 내놓을 것을 발표한 이미지니어가 「와일드 와일드 레이싱」에 이어 발표한 두 번째 작품은 새로운 개념의 퍼즐게임 「아쿠아쿠아」. 보통 퍼즐게임은 간단하게 즐기는 것이라 생각하기 때문에 간결한 그래픽만 지녀도 된다고 생각하지만, 아쿠아쿠아는 역시 PS2의 훌륭한 그래픽을 이용하여 멋지다기보다는 '예쁜' 그래픽을 보여주고 있다. 그러나 퍼즐게임의 재미는 뭐니 뭐니해도 몰입도. 간단하면서도 빠져들 수 있는 게임성에 있는데….

아쿠아쿠아의 배경은 고생대의 지구. 사각의 지면에 땅이나 물, 기타 다른 것들이 떨어지면 그것을 잘 맞추어서 호수도 만들고, 산도 만들며 때때로 땅을 깎기도 하고 모은 물을 일시에 증발시키면서 고득점을 노리기도 하는 것이 바로 이 게임이다. 이른바 낙하 퍼즐 게임(테트리스, 뿌요뿌요 등)과 비슷하지만, 고대의 지구를 배경으로 물과 땅을 이용하여 지구를 발전시켜나가는 엄청난 스케일(?)을 자랑하는 퍼즐게임이다.

▲ 황량한 고대의 지구

▲ 앗! 공룡이다! 드디어 생물이 사는 곳으로 변화

◀ 파…피라밋!?

그럼 어떻게 지구를 발전시키지?

감싸주고

하늘에서 떨어질 물을 엎지르지 않기 위해서 지면과 같은 색의 업블럭(땅)으로 토지를 감싼다. 여러 가지 모양의 업블럭을 솜씨좋게 배열하여 물을 모으는 '레이크(호수)'를 만들어야 한다. 그러나, 땅을 너무 많이 쌓으면 지진이 발생하여 땅을 파괴해버린다.

모아주고

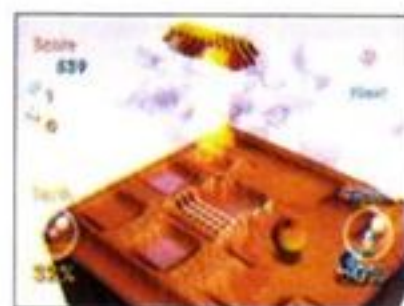
업블럭을 쌓아 호수가 만들어질 공간을 적절히 만들은 곳에 워터블럭(물)을 떨어뜨려 호수를 만든다. 업블럭을 제대로 쌓지 않았다면 물이 지상으로 새어버리게 된다. 그렇게 되면 화면 하단의 워터게이지 안에 있는 아쿠아군이 물속에 갇히므로 조심(게임오버 되어버린다)! 근데 아쿠아군이 물에 갇힌다고 익사? 또한 만든 호수의 수에 따라 지면에는 고생대는 물고기, 중생대는 공룡 등 여러 캐릭터가 살게 된다. 많이 모을수록 고득점인 것은 당연.

깎아주고

업블럭을 너무 쌓아서 지진이 발생하면 지면은 엉망진창이 되어버린다. 그렇게 되어서 너무 높아져버린 지면에는 녹색의 다운블럭을 쌓아서 깎아나가야 한다. 그러나 잘못해서 호수가 만들어진 곳을 잘못 깎아버린다면 또 물이 새게 된다. 아쿠아군이 불쌍하지도 않은가? 그러니까 또 조심(하지만 테트리스에 강하다면 뭐 이런 것 쯤이야…일지도).

▶ 이것이 어스게이지. 업블럭이 쌓일수록 올라간다

없애준다

파이어볼은 호수에 모인 물을 증발시켜버리는 것이다. 이 증발은 어떤 조건에 의해서 고득점을 내게 되므로 득점을 모아 스테이지 클리어를 하기위해 꼭 필요한 것이다. 게다가 이 파이어볼은 호수에 모인 물뿐만 아니라 워터게이지의 물도 일정량 증발시킨다.

플레이 중에는 이런 일도 생긴다죠?

● 무지개가 떴을때는 고득점 찬~~스

물의 양이 어느정도 이상 늘어나면 무지개가 뜬다. 이때에 증발을 시키면 평소보다 훨씬 많은 득점을 얻을 수 있다. 무려 10배 이상의 점수를 얻을 수 있기도 하니까 이 기회를 놓치지 말아야 한다.

● 폭탄 조심

땅에 구멍을 만들어버리는 폭탄. 이것이 떨어진 땅에 또 폭탄이 떨어진다면 재폭발을 일으켜서 3개의 폭탄이 터져버리는 효과를 일으키므로 주의! 자칫하면 대량의 물을 잃어버려 아쿠아군은 운명을 달리할 수 있다. 또한, 하늘에서 떨어지는 것 중에는 지뢰도 있는데 지뢰에 파이어볼이 닿는다던지 하게 되면 지상은 큰 구멍이 뚫리면서 피해를 입게 되며 역시 아쿠아군의 생명이 위험하게 된다.

▲ RE-BOMB?

● 호…호리는 이직인가!? 메테오가 온다!!

스토리모드에서는 제한시간 내에 일정이상의 득점을 얻으면 이벤트가 발생한다. 이벤트는 60초 이내에 500점을 득점하지 못하면 운석이 떨어져버린다. 득점에 성공하면 바리어가 생겨서 운석을 막아내지만 실패하면 땅은 엉망진창.

PlayStation

건담 다 모여~!

SD 건담 G 제너레이션 F

제작사	반다이
장르	시뮬레이션
발매일	여름
발매가	미정

건담이란 건담은 모두 나온다. 건담만 나오냐고? 아니다. 오리지날 건담 뿐만 아니라 G건담, X건담, 윙건담, 심지어 ∀건담까지…. 건담 시리즈의 모든 건담은 다 나올 뿐 아니라 건담에 대항하는 모빌슈츠(MS)까지 다 나온다. 그야말로 건담을 위한 소프트라 할 수 있는 「SD 건담 G 제너레이션 F」. 건담을 좋아하는 건담 매니아들을 위해 모든 건담이 나오니 건담(?)이 서늘하지 않을 수 없다(문제: 지금까지 건담이 몇 번 나왔는지 3초안에 맞추시오).

원래 「SD 건담 G 제너레이션 3」였던 타이틀이 「F」로 바뀌었다. 여기서 불안해지지 않을 수 없다. 자회사인 반프레스토 닮아서 「F 완결편」을 내놓으면 어쩌지? 어쨌든, 등장작품은 무려 38작품, 등장하는 유닛은 약 1천여기가 넘는다. 「F」라는 타이틀을 붙인 이상 지금까지 나왔던 건담 애니메이션을 총괄하는 완결 작품을 만들려는 것 같은데….

▲ 저… 저건 아렌비의 노벨 건담(일명 세일러문 건담)?

▲ 원작을 알고 있다면 재미가 배가되는 이벤트 신. 사진은 스캣카의 빅잠 특공

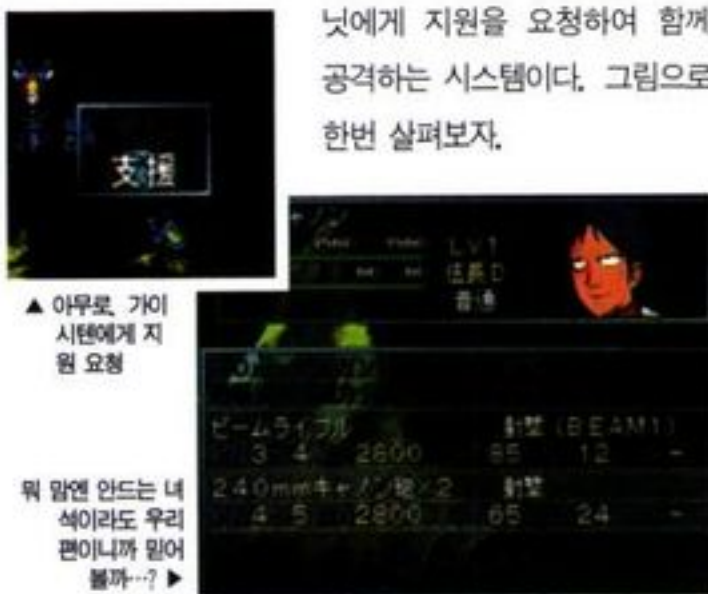
오토 편성으로 전투를 쾌적하게

전작은 유닛을 생산한 후 파일럿을 배분해줘야 하는 번거로움이 있었으나 「F」에서는 「오토편성」기능으로 자동으로 유닛과 파일럿을 분배해준다. 아~ 쾌적하도다.

오리지널 모빌슈츠 등장!

1천여 건담 관련 모빌슈츠가 등장하는 것도 모자라 오리지널 모빌슈츠도 등장한다. 생긴 것을 보면 사이코 건담 + 바운드 독 쯤 되어보이는데… 기체명은 「잔·스바인」, 관련 작품은 V 건담이다. 미노프스키 크래프트를 기본 장착한 고성능 모빌슈츠, V2 건담처럼 빛의 날개를 펼칠 수 있는 것 같은데….

우리 모두 힘을 합쳐 콤비네이션 공격!

시리즈 최신작이라는 이름에 걸맞게 새로운 요소가 추가되었다. 「콤비네이션 어택」이 바로 그것. 콤비네이션 어택은 적을 공격하는 아군 유닛이 근처의 다른 아군 유닛에게 지원을 요청하여 함께 공격하는 시스템이다. 그림으로 한번 살펴보자.

▲ 아무로, 가이 시텐에게 지원 요청

뭐 말엔 안드는 녀석이라도 우리 편이니까 믿어 볼까…? ▶

▲ 허걱! 지원 공격 명중률 10%… 그래도 한번?

건캐논의 캐논 작렬! 맞을까? ▶

▲ 믿을건 역시 아무로!

▲ 이런 것이다. 맞은 릭돔은 헤롱헤롱

나의 손이 알파를 즐기라고 번쩍이며 빛나고 있다

슈퍼로봇대전 α

■ 제작사	반프레스토
■ 장르	S·RPG
■ 발매일	발매중
■ 발매가	6,980엔 (한정판 9,800엔)

겨울은 길었다. 징하게도 많은 발매연기 끝에 드디어 우리들의 눈앞에 등장하는 슈퍼로봇대전α! 이 책이 서점가에 등장해서 불티나게 팔리고 있을 때쯤이면 모두들 이것을 구해서 즐기고 있을 것이다. 그러므로 이 자리를 빌어 간단한 소식과 함께 초반부 약간의 플레이 가이드를 제공하도록 하겠다.

로봇대전α는 지금까지 로봇대전 시리즈를 만들었던 윙키소프트가 독립한 후, 반프레스토에서 첫번째로 만든 로봇대전 시리즈이다(로봇대전64는 모너기라는 회사에서 만든 것이다). 그래서 그런지 전작과 상당히 틀린 느낌이다. 과연 지금까지 우리들은 윙키소프트에게 속은 것일까, 아니면 지금부터 반프레스토에게 당할 것인가? 모든 것은 게임을 즐기면 알 수 있을 것이다.

武蔵
「大・雪・山・おろーし!!」

▲ 우리는 무사시의 근엄한 모습을 볼 수 있다

ボス「俺様もボスボロットで
出撃するから心配はいらないだわさ！」

▲ 우리의 친구 보스. 그의 턱에 주목

이 사람들이 알파의 주인공이다

4차에서부터 F까지 채용된 주인공 시스템은 α에서도 여전하다. 좋아하는 캐릭터를 고른 후 자신의 입맛에 맞춰서 각각의 항목을 변경, 선택하는 것이 가능하다.

브룩크린 락필드
정의감이 강한 남자로서 미국인이며 검도를 익히고 있다고 한다.

리오 메이론
정의감이 강한 여자로서 지는 것을 싫어하는 중국인.

타스크 신구지
활발하고 낙천적이며 장기와 마작이 특기. 운동은 절대 못한다.

릴카라 보그나인
활발하고 낙천적이며 남자에게 이길 정도의 성격을 가지고 있는 라틴계열의 소녀.

유우키 제그난
냉정하고 두뇌가 명석한 남자로서 감정을 밖으로 드러내는 경우가 거의 없다고 한다.

레오나 가슈타인
냉정하고 두뇌가 명석한 여자로서 독일인과 혼혈인. 여왕님 타입이지만 성격은 좋은 편.

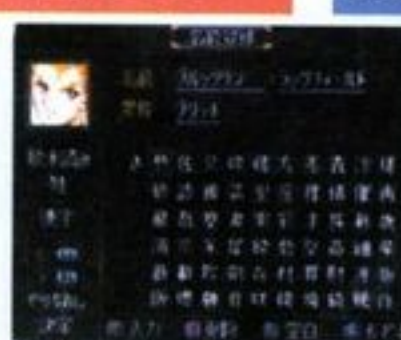
료우토 히가와
내성적이고 마음이 약한 남자로서 취미는 기계 다루기. 아무로와 비슷한 타입이다.

쿠스하 미즈하
내성적이고 마음이 약한 여자로서 의약의 지식이 갚다.

◀ 이름을 정하는 화면. 전작과 동일하다

▲ 주인공 캐릭터를 등록로 고르는 화면이다

이것은 연인의 데이터를 결정하는 화면이 다 ▼

캐릭터의 세부 사항을 변경할 것인가, 그대로 쓸 것인가 ▶

초반 시나리오 분기표 大 공개!

가이드라면 역시 분기표가 빠질 수 없다. 지금까지 밝혀진 초반시나리오를 전격 공개! 10화 이후엔 새로 동료가 되는 유닛이 밝혀지지 않았기 때문에 공개하지 못하는 것을 유감스럽게 여기는 바이다.

슈퍼 계열	리얼 계열
1화 강철의 코크핏([illegible]) / 신유닛 : 파일더	**1화** 배니싱트루퍼([illegible]) / 신유닛 : 릭디아스 X4, 메타스, 아가미
2화 마징가Z 절대절명([illegible]) / 신유닛 : 마징가Z, 아프로다이A, 보스보로트	**2화** 검은 건담 (黒[illegible]) / 신유닛 : 건담MK-2(티탄즈 컬러)
3화 겟타팀 출격하라!([illegible]) / 신유닛 : 겟타로보	**3화** 화이트베이스 구출([illegible])
4화 지온 재림([illegible]) / 신유닛 : 겟타로보	**4화** 사신이라고 불리운 G([illegible]) / 신유닛 : 건담 데스사이즈
5화 시크릿 · 넘버즈([illegible])	**5화** 지온의 망령([illegible])
6화 아가미 격추명령([illegible])	**6화** 대결! 극동기지([illegible])

7화 셋츠! 콤바인([illegible]) / 신유닛 : 콤바트라V

8화 출격! 그 이름은 자이언트 · 로보([illegible]) / 신유닛 : 자이언트 로보

슈퍼 계열	리얼 계열
9화 폭풍을 부르는 자([illegible]) / 신유닛 : 사이버스터	**9화** 알 수 없는 재앙([illegible]) / 신유닛 : 사이버스터
남아탈리아 섬으로 향한다.	자브로로 향한다.
10화 눈떠라, 용자([illegible]) / 신유닛 : 라이딘	**10화** 아무로 다시([illegible]) / 신유닛 : 건담, G 3 건담
11화 건담 강탈([illegible])	**11화** 하얀 모빌슈츠([illegible])
12화 야망의 남자([illegible])	**12화** 싸움은 누구를 위해([illegible])
13화 소녀가 본 유성([illegible])	**13화** 날개를 가진 건담([illegible])

14화 아버지와의 약속([illegible])

15화 사도, 습격([illegible])

16화 포효, EVA초호기([illegible])

17화 GR대GR2([illegible])

슈퍼계열	리얼계열
18화 붉은 번개, 하늘을 나는 마징가([illegible])	**18화** 제타의 고동([illegible])
19화 격돌! 겟타로보 VS 겟타로보([illegible])	**19화** 제2차직상회전([illegible])

20화 결전, 제2신동경시([illegible])

슈퍼계열 1화, 파일더와 기계수의 모습이 보인다

슈퍼계열 3화, 친숙한 겟타 머신들

리얼계열 5화, 우리들의 함장 브라이트 만세

숙련도를 올려서 로봇대전의 고수가 되어보자

지금까지 숙련도에 대해서 몇 번 논한 적이 있었으나, 여기서 지면을 빌어 한 번 더 정리해보도록 하겠다. 숙련도(熟練度)라는 것은 숙련된 정도를 뜻한다. 게임 중 이벤트를 통해서 조금이라도 노련한 행동을 하게되면 이 숙련도라는 패러미터가 올라간다. 이 숙련도의 고저에 따라 이벤트와 전투가 어렵게도, 쉽게도 변화한다는 것인데, 조금이라도 밸런스를 맞추기 위해 노력하는 반프레스토의 배려라고 볼 수 있다. 숙련도에 대해서 알았으니 이제 어떤 행동을 하면 숙련도가 올라가는지 지금까지 공개된 정보를 토대로 공개한다. 참고로 게임이 끝날 때까지 초심자라면 25, 숙련자라면 50까지 올리는 것이 가능하다(50이상은 어려울 듯하다).

강철의 콕핏(슈퍼계열 1화)

주인공이 처음 유닛에 탑승시 '기본적 전투 방법을 확인하지 않는다'를 선택하면 숙련도가 +1된다.

배니싱 트루퍼(리얼계열 1화)

강철의 콕핏(슈퍼계열 1화)와 동일.

마징가Z 절대절명(슈퍼계열 2화)

맵 클리어 시에 카부토 코우지가 파일더로 남아 있는가 마징가Z에 남아있는가에 따라 숙련도가 변화. 마징가Z에 합체했다가 클리어 직전 다시 분리하는 것만으로도 숙련도가 올라간다.

검은 건담(리얼계열 2화)

건담MK-Ⅱ를 2턴안에 빼앗으면 숙련도가 올라간다.

겟타팀 출격하라!(슈퍼계열 3화)

조건이 약간 복잡하다. 최초의 적을 쓰러트린 후에 출현하는 메카사우루스와 아군의 특정 유닛이 전투를 하면 숙련도가 +1. 맵 좌측상단에 위치하고 있는 바드와 료마의 자가호, 위쪽의 자이와 하야토의 이글호, 왼쪽 바다에 있는 즈와 무사시의 베어호가 각각 전투를 하고 스테이지 클리어하면 숙련도가 오른다.

화이트베이스 구출(리얼계열 3화)

이 맵의 조건은 매우 간단하다. 이벤트 신에서 주인공이 화이트 베이스 구출에 출격하지 않으면 숙련도가 +1. 출격시켜도 숙련도가 떨어지는 일은 없다.

지온 재림(슈퍼계열 4화)

검은 삼연성 중에 단 한기라도 쓰러뜨리는 것이 조건이다. 검은 삼연성은 3턴 후에 전원 퇴각해 버리므로, 재빨리 쓰러뜨려야 할 것이다.

사신이라 불리우는 G(리얼계열 4화)

건담MK-Ⅱ를 타고 있는 에마를 설득하는 것으로 숙련도가 +1된다. 참고로 에마는 카미유의 MK-Ⅱ로 설득 가능하다.

지온의 망령 (리얼계열 5화)

마 크베가 타고있는 잔지발을 격추하는 것이 조건. 제한은 7턴이다. 아군과 적군이 완전 반대쪽에 배치되므로 최대한 빨리 이동하자.

아가마격추명령 (슈퍼계열 6화)

이 스테이지의 조건은 이벤트신에서 주인공의 행동선택에서 "약간 불리하게 됐군(적이라고 생각한다)" 을 선택하면 숙련도가 +1.

렛츠! 콤바인 (공통 7화)

숙련도를 올리는 것과는 상관없지만, 여기서 처음으로 지금까지 올린 숙련도에 따라 적의 증원수가 달라진다. 숙련도가 40이상이라면 부하 유닛이 8기, 보스는 2기가 나오고, 숙련도가 30이하라면 부하 유닛이 6기, 보스 1기가 나온다.

▲ 에바 2호기 VS 양산형

▲ 저… 저 사람은 슈우 시라카와?

원작대로 가는 것인가? 포메이션을 이루어라

겟타로보라던가 콤바트라V의 원작을 보면 분리된 유닛으로 전략적으로 포메이션을 짜서 전투에서 유용하게 쓰는 것을 볼 수 있다. 이 시스템을 알파에도 도입했다. 분리한 유닛들이 어떠한 특정 포메이션을 이루게 되면 특정전투능력이 오르는 것이다. 이로서 게이머는 한층 더 불타오를 수 있다.

▲ 겟타로보는 이렇게 포메이션을 짜자

▲ 콤바트라V의 경우 십자모양을 그리는 것이다

게임을 더 맛나게 해주는 아이템, 강화파츠

개조를 해주었는데도 유닛이 생각만큼 강하지 않다거나, 개조를 팍팍 해주었는데도 불구하고 생각보다 약하다고 느껴진다면 반드시 찾게되는 것이 바로 강화파츠이다. 알파로 오면서 추가된 것도, 삭제된 것도 있으니 이번 작품에서는 어떤 강화파츠가 나오는지 알아보자.

▲ 전투를 통해 리페어 키트를 입수했다 (멈으로 레벨 업도…)

마징가에 부스터를 장착하는 화면 ▶

결국은 나왔다, 휴케바인 MK-II의 후기기체

시나리오가 길어지면 길어질수록 처음부터 등장하는 유닛을 가지고 끝까지 가는 것은 불가능에 가까운 법. 그래서 대부분의 기체는 파워업을 한다거나 후속기체가 따로 나오곤 한다(예: 마징가Z → 그레이트 마징가, 겟타로보 → 겟타로보 G → 진 겟타로보). 주인공 유닛도 예외는 없는 법, F에서는 게슈펜스트라는 기체에서 휴케바인이라는 기체로 파워업 했지만, 이번엔 MK-II인 관계로 MK-III로 파워업을 하는 것이다! 게다가 휴케바인 MK-III는 지금까지 생각하던 단순한 파워업 후기기체가 아니다. 파츠를 갈아 끼워서 두 가지 형태의 휴케바인 MK-III로 변신할 수 있다.

휴케바인 거너

(ヒュッケバインガンナ)

이쪽은 복서타입과는 틀리게 사격위주의 공격을 펼치며, 일방적 학살의 꽃인 맵병기를 탑재하고 있다고 한다. 이동력은 보통의 휴케바인 MK-III의 7에서 9로 대폭 늘었지만, 장갑이 100정도 다운되었다. 아무래도 이쪽이 훨씬 휴케바인답다는 느낌이다.

엔드로비몰과 비슷한 느낌이 든다 ▶

리얼계라면 이렇게 뭔가 열리서 쏘아지

◀ 이것이 휴케바인 MK-III, 변종 건담같이 생겼다

휴케바인 MK-III의 성능을 볼 수 있다

휴케바인 복서

(ヒュッケバインボクサー)

이름부터 복서다. 그런고로 역시 리얼기체답지 않게 접근전이 특기이며, 일격필살을 노리는 강력한 한 방을 가지고 있다고 한다. HP도 보통의 휴케바인 MK-III의 배가 넘는 7100이며, 장갑도 2000이나 된다. 그런데 이거 리얼기체인 주제에 이래도 되나?

◀ 복서타입 외모에서부터 파워가 느껴진다

그라피티 · 소드 · 다이버라는 필살기를 시전 중

강화파츠 이름	효과
리페어 키트(リペアキット)	HP 2000 회복, 1회용
리페어 키트S(リペアキットS)	HP 모두 회복, 1회용
프로페란트 탱크(プロペラントタンク)	EN 50회복, 1회용
프로페란트 탱크S(プロペラントタンクS)	EN 100회복, 1회용
부스터(ブースター)	이동력 +1
메가부스터(メガブースター)	이동력 +2
마그네트 코팅(マグネットコーティング)	운동성 +5, 한계반응 +20
어포지 모터(アポジモーター)	이동력 +1, 운동성 +5
바이오 센서(バイオセンサー)	운동성 +10, 한계반응 +15
사이코프레임(サイコフレーム)	운동성 +10, 한계반응 +30
하로(ハロ)	이동력+2 운동성 +20, 한계반응 +30
초밤아머(チョバムアーマー)	최대HP +500, 장갑 +150
하이브리드아머(ハイブリッドアーマー)	최대HP +800, 장갑 +200
초합금Z(超合金Z)	최대HP +1000, 장갑 +300
초합금뉴Z(超合金ニューZ)	최대HP +1500, 장갑 +400
고성능레이더(高性能レーダー)	맵병기를 제외한 사격무기의 사정거리 +1
고성능조준기(高性能照準器)	모든 무기의 명중률 +30%
미노프스키 크래프트(ミノフスキークラフト)	비행가능, 지형대응의 하늘(空)을 A로 바꿔줌
미노프스키 드라이브(ミノフスキードライブ)	이동력+2, 비행가능, 지형대응의 하늘(空)을 A로 바꿔줌
템 레이의 회로(テム=レイの回路)	이동력 -1, 운동성 -15, 한계반응 -20, 수리비 10원으로 변환
I필드발생장치(Iフィールド発生装置)	빔공격을 2000까지 막아준다
대빔코팅(對ビームコーティング)	빔공격을 1500까지 막아준다
핀포인트바리어(ピンポイントバリア)	1800이하의 데미지를 무효화
이너션 캔슬러(イナーツャルキャンセラー)	금속성의 공격을 2500 경감시킨다
민메이 인형(ミンメイ人形)	기력이 +5된 상태로 출격가능
안드로메다 문어구이(アンドロメダ焼き)	파일럿의 정신포인트 모두 회복, 1회용

전투를 쾌적하게 즐겨봅세, 정신커맨드

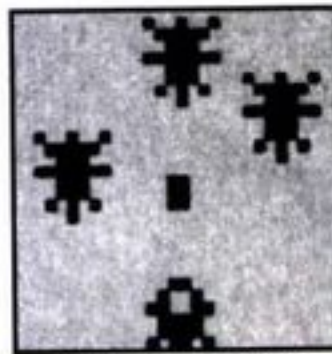
강화파츠가 유닛에 맛을 더해준다면 정신커맨드는 파일럿을 맛나게 해준다. 그런 만큼 사용도는 매우 빈번하며 전투의 핵심이 되는 것은 자명한 사실! 역시 강화파츠처럼 알파로 넘어오면서 추가되거나 삭제된 정신커맨드가 꽤 있으니 정리해보도록 하자.

▲ 정신커맨드 셀렉트 화면. 무엇을 쓸까?

정신커맨드 이름	효과
근성(根性)	HP를 최대HP의 30%회복
초근성(ド根性)	HP를 모두 회복
열혈(熱血)	1회만 데미지 2배
혼(魂)	1회만 데미지 3배
집중(集中)	1턴간 회피율과 명중률에 +30
필중(必中)	다음의 공격을 반드시 맞춘다.
영감(ひらめき)	1회만 적의 공격을 반드시 피한다.
봐주기(てかげん)	적을 죽일 때 HP를 10 남긴다.
노력(努力)	다음 전투에서 얻는 경험치가 두배
행운(幸運)	다음 전투에서 얻는 자금이 두배
철벽(鉄壁)	1턴간 방어력이 2배
은신(隠れ身)	1턴간 공격을 받지 않는다.
가속(加速)	1회만 이동력 +3
각성(覚醒)	행동을 한 번 더 한다.
착란(かく乱)	1턴간 적의 명중률이 반감된다.
도발(挑発)	지정된 적 유닛이 자신만 노리게 만든다.
기합(気合)	기력 +10
신뢰(信頼)	지정된 아군 유닛의 HP를 30%회복
우정(友情)	모든 아군 유닛의 HP를 50%회복
사랑(愛)	모든 아군 유닛의 HP를 모두 회복
보급(補給)	아군유닛의 잔탄과 EN을 모두 회복
재동(再動)	행동을 종료한 유닛을 다시 행동가능하게 만든다.
부활(復活)	격추당한 유닛을 모두 회복된 상태로 부활시킨다.
탈력(脱力)	지정된 적 유닛의 기력을 -10
자폭(自爆)	밀접한 유닛들에게 남아있는 HP만큼 데미지를 준다.
탐색(探索)	지정된 적 유닛의 능력치를 조사한다.
격려(激励)	지정된 아군 유닛 1기의 기력 +10
육탄돌격(捨て身)	데미지3배, 크리티컬 확률 100%, 회피율 0
격투(激闘)	1턴간 데미지가 1, 5배
대격려(大激励)	모든 유닛의 기력이 +10
전율(戦慄)	모든 적 유닛의 기력 -10
저격(狙撃)	맵병기를 제외한 사격무기의 사정거리 +2
기대(期待)	아군 유닛의 SP를 50회복
기습(奇襲)	가속+필중+열혈+번뜩임의 효과
기적(奇蹟)	기합×3 +가속+행운+필중+번뜩임+혼의 효과

이번엔 집 밖에서도 즐길 수 있다

집에서 계속 게임을 즐기고 싶은데 불가피한 상황으로 인해 밖에 나가야 할 때가 있을 것이다. 지금까지는 아쉽게도 다음을 기약하며 나간 후 빨리 집으로 귀가해야했지만 지금은 틀리다. 포켓스테이션 대응으로 어딜 외출한다 하더라도 안심! 비록 스토리 진행은 불가능하지만 미니게임을 이용해서 돈을 벌 수 있으니 지금까지 밖에 나가면 못하는 것에 비하면 백배는 좋은 것! 2가지의 미니 게임을 즐길 수 있으며, 이 미니 게임으로 얻은 점수를 본편의 자금으로 바꿀 수 있는 것이다. 스코어 그대로 자금으로 변환시킬 수 있는 것은 아니고, 환금비율이 존재한다.

▲ 미니게임 CY슬롯. 카지노의 슬롯머신 같은 것인가?

▲ 미니게임 CY숏. 슈팅게임이다

미니게임 다운로드하는 중 ▶

◀ 미니게임의 결과를 본편의 자금으로 환산하고 있다

은근히 게임에 도움되는 특수능력

특수능력은 파일럿들에게 원작에 나온 것과 최대한 비슷한 능력을 부여해서 파일럿과 유닛의 개성을 살려주는 아주 고마운 존재이다.

▲ 마사키의 사이버스타에게 새로운 특수능력이 추가되었다

▲ 지형의 영향을 받는 건 여전한 듯…

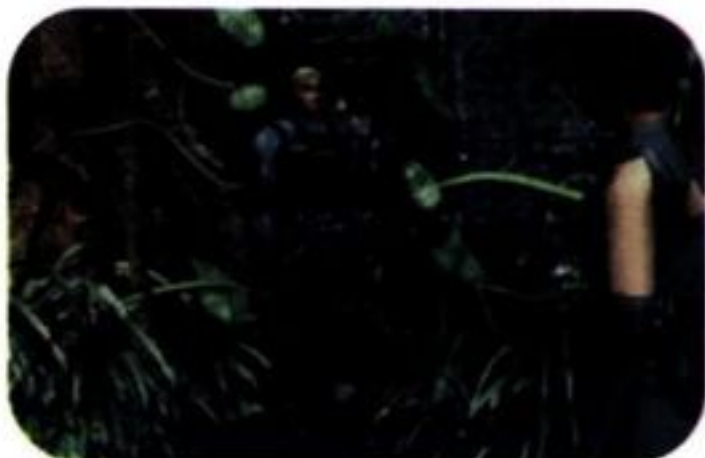
특수능력 이름	효과
베어내기(切り払い)	랜덤 발생. 적의 물리공격의 데미지를 무효화한다.
실드방어(シールド防御)	랜덤 발생. 공격의 데미지를 반감시킨다.
염동력(念動力)	레벨업시 회피와 명중률이 UP
뉴타입(NT)	레벨업시 회피와 명중률이 UP
저력(底力)	핀치 상태일 때 회피율, 명중률, 크리티컬율이 UP
성전사(聖戦士)	레벨업시 공격력이 UP
갓츠(ガッツ)	저력의 강화판이다.
SP회복(SP回復)	매 턴마다 SP가 회복된다.
집중력(集中力)	정신커맨드 사용시 소비SP가 적어진다.
천재(天才)	다음 레벨업에 필요한 경험치가 적어진다.
사장(社長)	적을 물리쳤을 때 얻는 자금이 1, 2배가 된다.
야성화(野生化)	기력이 올라갈 때 공격력이 따로 오른다.
강화인간(強化人間)	뉴타입과 동급의 효과

이제는 복수의 시간이다

디노 크라이시스 2

지난 여름 등장했던 액션 어드벤처 「디노 크라이시스(이하 디노)」의 후속작이 등장한다. 「바이오 해저드」시리즈가 좀비 학살이 주된 게임 내용이었다면 「디노」는 강력한 공룡들때문에 도망가기 바빴던 게임. 하지만 이번에 등장하는 「디노 2」는 '쫓기는' 게임이 아니라고 하는데…. 전편과는 다른 개념으로 다가서는 「디노 크라이시스 2」. 과연 어떤 점이 변화했는가 알아보자.

■ 제작사	캡콤
■ 장르	액션 어드벤처
■ 발매일	겨울
■ 발매가	미정

「디노2」의 큰 변화는 '쫓기는' 게임에서 '학살하는' 게임으로 바뀐 것. 마치 영화 「에일리언」과 비슷한 느낌이다. 「에일리언」의 1편은 단 한 마리의 에일리언과 사투를 벌이는 것이었지만 2편에서는 수백, 수천 마리의 에일리언 학살을 하는데(비록 주인공 측도 대부분 전멸하지만) 그와 비슷하게 「디노」도 소수의 공룡에 쫓기는 게임에서 다수의 공룡을 '학살'하는 게임으로 바뀐 것이다. 그렇다면 그만큼 액션도 강화되어있다는 이야기일텐데….

▲ 전작의 주인공, 레지나는 이번에도 물론 등장. 그런데 저 남자는?

▲ 정글속에서 랩터와 사투를 벌이는 레지나

액션을 지향하는 게임으로 파워업!

전작은 물론 무기로 공룡을 죽일 수는 있었으나, 주된 공룡 퇴치 방법은 맵의 곳곳에 있는 퍼즐을 풀어 주변 환경을 이용해 공룡을 처치하거나 도망치는 것이었다. 그러나 이제 공룡 학살 게임으로 바뀌었다. 그런 만큼 뭔가 학살의 재미를 추구할 수 있는 요소도 추가되어야 할텐데….

▲ 화면에 보이는 '콤보(combo)'의 표시

일단, 눈으로 확인할 수 있는 것은 콤보와 점수제가 도입되어있는 것이다. 자세히는 안 알려져 있지만 현재 공개된 영상에서 공룡을 처치할 때 'PTS'나 'COMBO'의 표시가 나오는 것을 봐서는 점수를 이용해 무언가의 재미를 주려하는 것처럼 보인다.

또한, 무기 탄환이 부족해서 어쩔 수 없이 도망 다녀야 했던 전작에 비해 얻을 수 있는 무기의 종류도 많이 늘어날 것이다. 또, 전작에는 아이템 합성을 통해 새로운 아이템을 만들어내는 것도 가능했는데, 이번에는 합성으로 새로운 무기를 만들 수 있지 않을까 기대해본다.

▲ 공룡을 학살할 때마다 쌓이는 포인트 카드(?)

등장공룡도 파워업!

디노 크라이시스의 또 하나의 주인공이라면 공룡들이다. 이번 작품에 등장하는 공룡은 모두 10종류 이상으로 전작에 등장하지 않았던 많은 공룡들이 등장한다. 땅에서, 하늘에서, 물속에서 주인공을 습격하는 공룡들…. 액션 쪽으로 포인트를 맞춘 「디노2」인 만큼 공룡의 종류뿐 아니라 등장하는 숫자도 역시 많을 것이다.

익룡(翼龍)

하늘을 날아 입이나 발톱으로 플레이어를 공격한다. 전작에도 등장했던 공룡이니 당연히 재등장. 잠깐 공룡 상식! 익룡이 어떻게 하늘을 날았느냐에 대해서는 많은 논란이 있다. 특히 공룡이 파충류와 같은 냉혈동물이 아니라는 학설을 가장 크게 뒷받침해 주는 것이 익룡의 존재. 하늘을 날려면 냉혈이어서는 금방 체온이 식어서 오래 날지 못하게 되므로 온혈동물이었다는 주장이 신빙성 있게 받아들여지고 있다. 그런데 갑자기 웬 고생물학 강의?

▲ 화면상으로는 테라노돈이나 프테라노돈, 프테로닥틸 중 하나인 것으로 보인다

▶ 화면 상단의 'counter' 표시는 도대체 무엇일까?

수장룡(首長龍)

수장룡이란 플레시오사우르스 등의 물 속에 사는 목이 긴 공룡을 통칭하는 것으로 전작에는 등장하지 않았다. 물속에 사는 공룡이 과연 플레이어를 어떤 방식으로 공격할 것인지? 여기서 또 잠깐 상식! 수장룡이나 어룡들은 공룡이 아닌 파충류에 해당한다(공룡이 파충류와 다르다는 것은 이제는 상식이다).

▲ 다 좋단 말야…. 근데, 왜 세 놈이 한꺼번에 덤비냐?

랩터

전작에 등장했던 공룡이라면 랩터(벨로시랩터)가 대표적. 영화 「주라기 공원」의 영향을 많이 받은 게임이기 때문일까? 역시 이번에도 랩터는 등장한다. 랩터는 공룡 중에서도 비교적 작은 체구에 머리가 좋은 육식공룡으로 현재 포유류에 비유하자면 하이에나나 재칼에 해당하는 공룡. 전작에서 가장 많이 등장하는 공룡이었으니 「디노2」에서도 빠질 순 없다. 단체로 몰려다니며 사냥을 하기 때문에 위협적인 존재.

▲ 실제로 저런 공룡과 맞부딪힌다면…?

▲ 떼를 지어 사냥하는 랩터는 머리도 좋기 때문에 가장 위협적인 적이 될 것이다

▲ 플레이어의 막강한 화력 앞에 쓰러지는 랩터들

배경은 왠지 모를 백악기

현재 밝혀진 바로는 게임의 배경은 백악기라고 한다. 주인공들이 시간여행을 한 것인가? 그러나 공개된 스크린 샷을 보면 그렇지도 않은 것이 배경에 현대식 건물과 군사장비 등이 자주 보인다는 것이다. 도대체 어떻게 된 일인지 더 공개되는 정보를 보기 전에는 알 수 없다.

◀ 백악기의 정글이라면 총은 어디서 구했을까?

▶ 실제로 용암 근처에 저 정도로 가까이 있으면 옷이고 뭐고 다 타버린다(따지지마!)

▼ 보면 볼수록 수상해지는 배경, 과연 여기는 어디인가?

▲ 백악기 때에도 지프차는 있었나보다

▲ 식물의 덩굴에 휘감긴 건물벽을 보면 대강 짐작이 가는 것 같기도…

▲ 물 속에도 갈 수 있는 듯

▲ 배경에 넓게 펼쳐진 초원은 그다지 백악기의 분위기를 풍기고 있지 않다

그래픽도 물론, 대폭 향상!

사실 전편의 그래픽도 PS의 그래픽으로서는 극한에 달했다고 할 수 있을 정도의 폴리곤 수준을 자랑했었다. 그러나 이번의 디노2의 그래픽은 1편의 그것을 뛰어넘는다. 그렇다고 PS가 성능이 향상된 것 일리는 없다. 디노2에서는 전편에서는 폴리곤으로 만들어져 있던 배경 그래픽을 미리 렌더링한 그래픽으로 바꾸어서(바이오 해저드를 연상하면 되겠다) 남는 성능으로 더 많은 폴리곤을 캐릭터에 사용할 수 있도록 한 것이다. 이로서 캐릭터의 폴리곤 수도 올라가고, 한 화면에 등장하는 적 공룡의 수도 많아졌다. '학살하는 재미'를 추구하기 위해서인가? 디노2에서 목숨을 잃을 수많은 공룡들을 위해 잠시 묵념을….

▲ 한 화면에 등장하는 공룡 수도 늘은 것을 알 수 있다

▲ 렌더링한 배경 화면이므로 시점 변환 같은 것은 불가능하다. 전작도 안됐었지만…

알로사우르스

티라노사우르스 렉스보다 약간 소형이지만 주라기시대를 주름잡았던 육식공룡이다(사실 주라기 공원에 등장하는 티라노사우르스는 따지자면 백악기 시대의 공룡). 티라노사우르스와 구분할 수 있는 점이라면 눈 위의 눈썹과 같이 돌출한 뼈가 있다는 점과, 티라노보다는 앞발이 약간 큰 것. 무작정 학살하기 전에 공룡학습도 해보자. 알로사우르스는 거대한 육식공룡의 명성에 걸맞게 무척 공포스러운 적이 될 듯하다. 전작에서는 티라노사우르스는 죽이기가 불가능한 최강의 공룡으로 나왔는데, 2에서 티라노보다 약하지만 강력한 공룡 중 하나인 알로사우르스를 죽일 수 있을까?

▲ 잘 보면 눈 위에 뼈가 튀어나온 것을 잘 표현했음을 알 수 있다

◀ 레지나의 앞을 막아섰다. 과연 약한 인간과 강력한 육식동물과의 대결은 어떻게 될 것인가?

▶ 공룡에게 힘이 있다면 인간에게는 무기가 있다. 알로사우르스에게 기관총(?)을 퍼붓고 있는 레지나

■ 제작사	남코
■ 장르	RPG
■ 발매일	봄
■ 발매가	미정

도대체 발매는 언제야!

테일즈 오브 이터니아

속속 공개되는 「테일즈 오브 이터니아」의 정보. 그러나 아쉽게도 발매일에 관한 언급은 없다. 하지만 지금까지 공개된 정보를 종합해볼 때 발매일이 그다지 머지 않았음을 알 수 있다. 새로운 정보들과 함께 발매일을 기다려보자.

드디어 「테일즈 오브 이터니아」의 배경이 되는 세계가 공개되었다. 신비스런 느낌을 주는 이터니아의 세계. 그 세계에 존재하는 여러 마을들…. 전작들처럼 마을과 마을이 유기적으로 연결되어 방대한 스토리를 이루어낼 것인가? 이번 달에는 최근 공개된 월드맵과 더불어 캐릭터의 멋진 기술들, 또한 TGS에서 공개되었던 오프닝 애니메이션에 대해 알아보도록 하겠다.

이것이 이터니아의 세계

RPG게임에서 역시 중요한 것은 배경세계라고 할 수 있다. 게임을 풀어나가기 위해서라면 반드시 가야할 곳도 있으며, 그렇지 않은 곳도 있다. 이터니아에서는 어떤 장소가 주인공을 기다리고 있을까? 아름다운 그래픽으로 새롭게 탄생한 이터니아의 세계를 살펴보자.

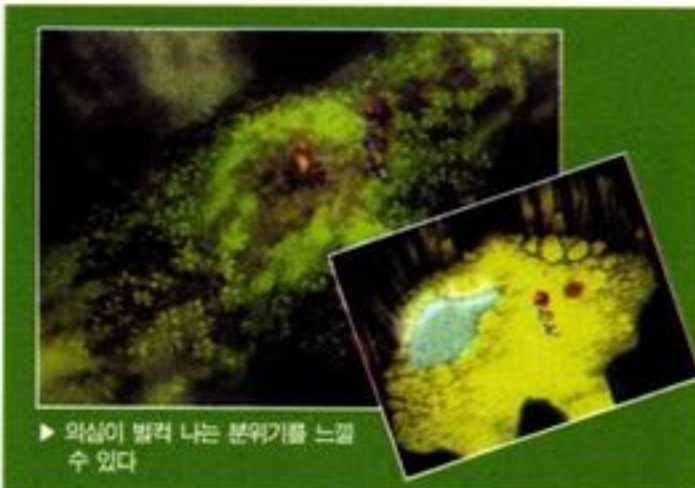
▲ 인페리아 대륙 전체 맵

아이멘

다른 마을에서는 느낄 수 없는, 다소 어둡지만 신비스러운 느낌을 가지고 있는 아이멘. 마을을 채우고 있는 건물들은 대부분이 미래적인 분위기를 연출한다. 아이멘은 「이터니아」의 세계관과 아주 연관이 깊은 마을이다. 스토리에서 중심이 되는 마을이 될 것 같은데….

▲ 신비스런 느낌으로 가득 차 있는 마을

모루루의 마을 · 내부

모루루의 마을 안쪽에 위치한 곳으로 그야말로 몬스터의 서식지. 이곳에서 동료를 구출하는 것일까?

▶ 의심이 벌컥 나는 분위기를 느낄 수 있다

정령의 동굴

동굴의 내부 전체가 용암으로 이루어진 곳으로 내부는 매우 뜨거운 곳이다. 전작의 전통을 따라 이프리트의 정령을 얻기 위해서 가야하는 곳이겠지?

▲ 앗! 뜨거

▲ 용암은 피해서 가야하지만 어쩔 수 없이 위를 지나가야 하는 곳도 있다

왕도 인페리아

인페리아 왕국의 경제의 중심지. 인구도 많고 다른 마을에 비해 문화 레벨이 틀리다.

기술이 더욱 화려해졌다!!

「테일즈 오브 이터니아」의 매력이라면 스토리나 세계관, 멋진 캐릭터 디자인 등, 여러가지가 존재한다. 하지만 무엇보다도 게임을 즐겁게 해주는 것은 전투가 아닌가 한다. 직접 싸울수 있다는 메리트뿐만 아니라 멋진 연출이 있다는 것. 그리고 콤보를 이용해 높은 경험치를 얻을 수 있다는 점이다. 게임의 맛을 돋궈주는 맛깔스런 기술들을 살펴보기로 하자.

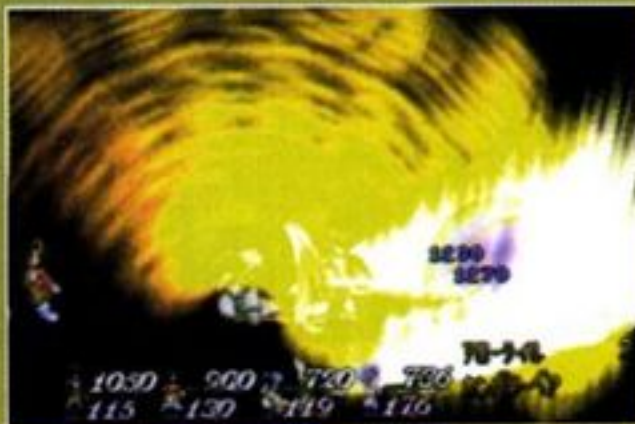
비연연천각(飛燕連天脚)

모든 테일즈 시리즈에서 등장했던 비연연각(飛燕連脚)의 강화판. 기본적인 비연연각 기술에 약간 공중으로 상승하면서 추가타를 날린다. 파라가 사용하는 기술

▲ 여기서 새롭게 추가타가 들어간다

선더블레이드

역시 모든 작품에 등장했던 마법. 하지만 그래픽이 대폭 수정되어 전작과는 비교할 수 없을 정도로 박력 있는 모습을 보여준다. 킬이 사용하는 기술.

▲ 화끈하구만

▲ 말 그대로 작열!

호아파참(虎牙破斬)

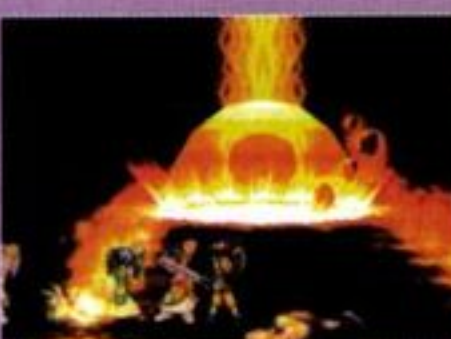
테일즈의 팬이라면 모르는 사람이 없는 멋진 기술 호아파참. 적을 들어올려 공격한 후 다시 내려찍는 기술로 판정이 아주 좋다. 호아파참 전에 콤보로 들어가는 기술들이 많이 있기 때문에 전투에서 필수적인 기술. 파라가 사용하는 기술이다.

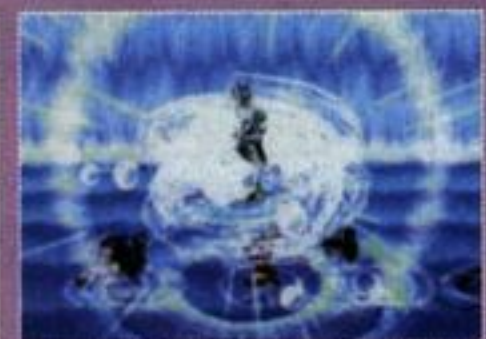
▲ 멋지게 들어올려…

▲ 땅으로 곤두박질 시켜버린다

오프닝 동영상도 공개

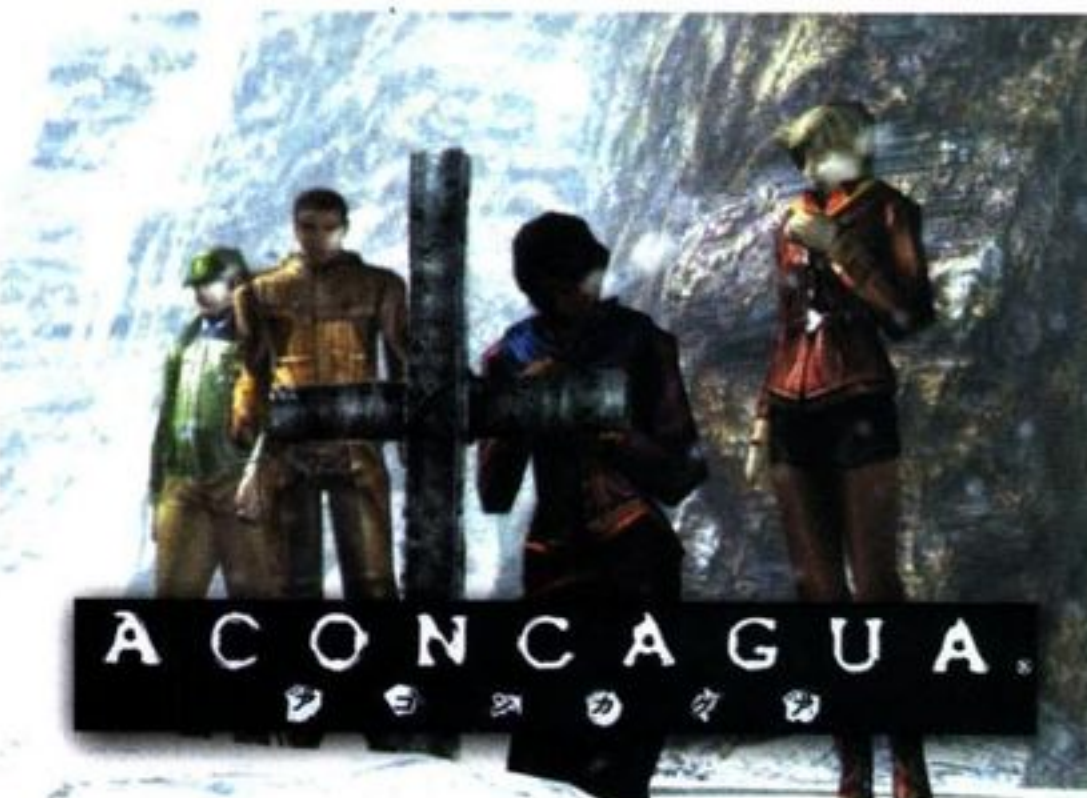
5월에 있었던 TGS쇼에서 테일즈 시리즈라면 언제나 첨가되었던 매력적인 애니메이션의 오프닝 동영상을 볼 수 있었다. 직접 동영상으로 못 보여주는 것이 안타깝다. 사진으로 그 아쉬움을 달래보길….

정령소환

▲ 사진을 잘 보면 파티 전원이 소환을 하고 있는 것을 볼 수 있다. 대정령을 소환할때는 파티 전원이 참가해야 한다. 전작에는 없던 시스템

▲ 불의 정령 이프리트

▲ 물의 정령 운디네

생존을 위협하는 인간과 자연, 그 두 적 앞에서…

아콩카구아

ACONCAGUA

- 제작사 SCE
- 장르 서바이벌 어드벤처
- 발매일 6월 1일
- 발매가 6,800엔

언제나 색다른 소재를 가지고 게임을 창조해내고 있는 SCE가 준비중인 또 하나의 새로운 게임, 「아콩카구아」. 남미 안데스 산맥의 최고봉 아콩카구아산에 비행기 사고로 조난당한 주인공들을 조작하여 그들 앞에 닥친 시련을 헤쳐나간다는 내용이다. 역시 서바이벌 어드벤처라는 새로운 장르명을 내걸고 있지만, 기본적으로 바이오해자드류의 어드벤처와 비슷할 것 같은데….

등산 애호가이자 저널리스트인 카토우는 군사정권이 지배하고 있는 나라 '메르자'의 민주화투사 파차마마를 동행취재하기 위하여 여객기에 타게 되나, 그 여객기는 안데스 산맥 상공에서 원인모를 폭발사고를 당한다. 아콩카구아산에 버려진 카토우는 다른 생존자를 찾아나서고, 파차마마를 비롯한 몇 명의 생존자를 발견하게 된다. 구조를 기다리는 카토우일행에게 구조헬기가 나타난다. 하지만 너무 빨리 구조헬기가 오는 것에 대해 의문을 품는 카토우, 나쁜 예감은 적중하여 헬기는 구조헬기가 아닌 메르자 정부군의 헬기였으며 무장된 헬기는 일행에게 공격을 개시한다. 모든 것이 메르자 정부군의 소행임을 알게 된 생존자들은 필사적으로 헬기를 피해서 달아나지만 그들 앞을 막아선 것은 정부군만이 아닌 아콩카구아의 대자연이었다.

▲ 여기가 바로 아콩카구아산이 있는 곳이라는데… 알고 있는지?

인간과 자연, 두 적 앞에서 살아남기 위해··

기적적으로 살아남은 5명의 생존자들은 표고 6,959m의 남미 최고봉 아콩카구아 산맥의 혹독한 자연환경과 메르자 정부군의 추격을 피해서 살아남아야 한다. 살아남기 위해서 어떤 일을 해야 하는가?

기본적으로 조작은 간단

척 보면 바이오해저드 같은 모습을 보이지만 조작은 비교할 수 없을 정도로 간단하다. 가고 싶은 곳을 커서로 가리키고 ○버튼을 누르면 그곳으로 이동하게 되고, 조사하고 싶은 곳이나 대화하고 싶은 사람을 화살표로 가리킨 후 ○를 누르는 것만으로 조사와 대화 등 모든 것을 처리할 수 있다. 마치 PC용의 어드벤처게임과 비슷한 구성을 보이지만, 잘 보이지도 않는 아이템을 찾아서 이리저리 커서를 이동해야 하는 PC용 어드벤처와 달리 대화나 조사가 가능한 것에는 「!」 표시가 나타나 간단하게 조사해볼 수 있다.

캐릭터별로 각각 다른 특기들

각각의 캐릭터들은 모두 다른 능력을 지니고 있다. 나이프를 잘 쓰는 동료, 기계 전문가, 힘이 센 사람 등 특기를 이용하여 위기를 헤쳐나가는 것이 이 게임의 주된 수단이자 목적이 될 것이다.

◀ 이 위치라면 병사에게 들키지 않고 처치할 수 있을 꺼에요

▶ 힘이여 솟아라! 우워어어어~

▼ 구급용 트렁크박스인가, 이거라면 내가 열 수 있겠군

▲ 이 정도의 절벽이라면 오를 수 있을 것 같군

운명을 함께 할 5인의 생존자들

카토우

일본인, 29세, 저널리스트이면서 또한 등산의 스페셜리스트인 일본인, 이 게임의 주인공이다. 파차마마의 동행취재를 위해 비행기에 탔다가 사고를 당한다. 등산애호가로서 기본적으로 산과 가까운 곳에서 벌어지는 일에 대한 취재가 아니면 맡지 않는다고 하는데…

파차마마

메르자인, 33세, 메르자의 독립을 이끈 초대 대통령의 딸, 아버지는 정부군의 쿠데타에 의해 살해되어 그녀는 신변의 안전을 위해 잠시 미국으로 도피한다. 현재는 귀국하여 조국의 민주화를 위해 여러가지 활동을 벌이고 있다. 그 때문에 메르자 정부에게는 눈엣가시 같은 존재.

줄리아

미국인, 28세, 카토우와 마찬가지로 파차마마를 취재하기 위해 동행한 저널리스트, 분쟁과 전쟁이 벌어지고 있는 나라에서 주로 취재활동을 했기 때문에 호신술을 익히고 있다. 주특기는 나이프를 이용한 호신술로서 정부군을 상대할 때에 그 역할을 톡톡히 해낸다.

스티브

미국인, 31세, 미국의 다국적 기업에서 일하는 엔지니어로 메르자 영업소에 출장차 비행기를 탄 승객이었으나 이제 그의 능력은 생존을 위하여 쓰이게 되었다. 기계에 관련된 일이라면 모두 그에게 맡겨도 좋을 것이다.

로페즈

미국인, 35세, 자칭 남미의 특산품을 다루는 무역상으로서 메르자의 민주화 투쟁 때문에 한탕 벌이를 할 수 있을 것이라 생각하고 메르자로 가던 도중 사고를 당한다. 냉정한 태도를 취한다. 따라서 팀의 정신적 지주?

PlayStation

PlayStation

누구나 아는 옛날 이야기…일 턱이 없다

방울이야기

제작사	캡콤
장르	카드배틀 RPG
발매일	6월 1일
발매가	4,800엔

누구라도 아는 옛날 이야기를 바탕으로 만들어졌다고 주장하는 「방울이야기」. 그런데, 우리나라에서 그런 것이 상관 있을리 없다. 어차피 게임만 재미있으면 되는 것…. 바다 건너 섬나라의 옛날 이야기를 많이 아는 분이라면 더 재미를 느낄 수 있을 수 있겠지만…. 그래도 캡콤 게임이니 한번 기대해볼까…? (담당자 개인 취향)

옛~날 옛날 한 옛날에 신의 나라에는 「스즈마루(우리 말로 하자면 '방울동자' 쯤일까?)」라는 신의 아이가 살고 있었답니다. 스즈마루는 장난꾸러기라서 신을 난처하게 할 때가 많았지요. 그러던 어느 날 스즈마루는 만지지 말라고 이야기 들었던 7개의 방울을 가지고 놀다가 그만 인간 세상에 떨어뜨리고 말았어요. 이를 어쩌면 좋을까요? 곧 신께서는 그걸 알게 되어 스즈마루에게 불호령을 내렸답니다. '방울이 없으면 너는 신의 자리를 이어받을 수 없다!' 라고요. 큰일이에요. 그래서 스즈마루는 방울을 찾기 위해 인간 세상으로 내려왔답니다.

오리지날 옛날이야기와… 뭔가 다르다?

물론 우리는 알 리 없지만 많은 일본 옛날 이야기들이 패러디되어 있다는 「방울이야기」. 우정파괴 게임, 폐인 제조 게임 등의 오명으로 불리우며 인기를 끌고 있는(진짜?) 「도태랑전철」로 친숙한 「모모타로(도태랑)」등도 역시 등장한다. 그러나 어딘가 약간 망가져 있다. 이것이 바로 패러디라는 것이겠지…. 하지만 국내 게이머에게는 별 재미있는 요소는 아닐 듯. 그러나 혹시 모른다. 일본 동화 매니아가 있을지도…. 그런 사람에게는 추천할 게임이다.

▲ 귀여운 방울 요정. 이건 맘에 드는 걸…

▲ 망가진 일휴(一休)스님. 원래는 머리가 좋은 사람이라는데… 웬 사이클롭스(from X-MEN)냐?

스즈마루는 뭐 하고 살죠?

최근 추세인 3D 폴리곤으로 이루어진 필드를 버리고 깔끔한 2D 화면으로 돌아온 화면 구성은 무척 귀엽다. 움직이는 것만 보아도 행복할 것 같은데 스즈마루는 필드를 돌아다니며 여러 가지 행동으로 즐겁게 해줄 것 같다.

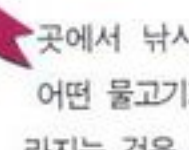
땅파기도 하구요

뭐 다른 여러 게임에도 등장하는(…) 땅파기. 땅속에는 물론 여러 가지 물건이 숨겨져 있다. 벌레 같은 하찮은 것부터 진귀한 아이템, 카드배틀에 쓰는 카드까지….

▲ 저… 땅파는 것까지는 좋은데… 저 뒤의 자동차는 뭐 !!!

▲ 찾았다! 지렁이! 이제 낚시 미끼로 쓸 수 있겠는걸…

낚시도 즐겁죠

캡콤 RPG의 전매특허? 낚시도 있다. 어느 곳에서 낚시를 하느냐에 따라 어떤 물고기가 나올 것인가가 달라지는 것은 물론 당연한 사실. 역시 여기에도 진귀한 물고기가 등장할 것이다. 물고기도 여러 종류가 준비되어있다고 하니 낚아서 모으는 재미도 좋을 것이다.

▲ 캡콤 측엔 낚시광들이 많은가보다

친구를 사귀는 것은 언제나 즐거워요

친구라고는 하지만 보통 RPG처럼 같이 싸워줄 인간 동료가 아닌, 먹이를 주어 개나 고양이 등을 꼬실 수도 있다. 한번 먹이를 준 사람에게는 절대 은혜를 잊지 않는 것이 개인만큼, 개를 데리고 다니면 뭔가 좋은 일이 생길 것이다. 동료들은 아이템 찾기 등을 도와주기도 한다.

▲ 신의 아들인 스즈마루는 동물의 말도 알아들을 수 있다

화투도 치고 놀죠 (…)

마을에서는 「화투배틀」이라고 하는 카드 배틀을 즐길 수도 있다. 간단한 규칙으로 이루어지는 게임인만큼 가벼운 마음으로 즐길 수 있을 것이다.

▲ 서로 카드를 내놓아 체력이 0이 되는 카드가 지는 것

◀위와 같은 간단한 규칙이다

스즈마루는 무엇을 하고 놀까요?

위의 현재까지 공개된 여러가지 액션을 이용하여 게임을 플레이하는 예이다.

▲ 땅을 파볼까… 앗! 지렁이다. 낚시에 써먹을 수 있겠는 걸…

▲ 지렁이를 이용해서 낚은 것은 역시 생선?

▲ 불쌍한 고양이가 있어서 아깝지만 잡은 생선을 주었다

▲ 앗! 고양이가 아이템의 장소를 가르쳐주었다. 고마워!

▲ 고양이가 자꾸 뒤를 쫓아온다. 고마워서 그러는구나

이런 게임이 있었던가?

라그나큘 레전드

■ 제작사 아트딩크
■ 장르 RPG
■ 발매일 7월
■ 발매가 4,800엔

「A열차로 가자」시리즈나 「루나틱 돈」등의 제작사로 유명한 아트딩크가 내놓았던 3D RPG「라그나큘」. 큰 호평을 받지 못하고 다른 대작 게임들 사이에 묻혀 사라져갔지만 그 속편인 「라그나큘 레전드」가 7월 발매 예정중이다. 주위 사람들에게 물어보니 그런 게임이 있었다는 것은 기억하는데 해본 사람이 없다. 담당자 역시 마찬가지. 그러나 다들 안해봤다고 허접 게임이라고 멋대로 생각하고 넘어가는 것은 안될 말이다.

LEGEND
レジェンド

「신의 유산」으로 보호되는 세계, 「아루라다울」. 이곳에 세계최강의 칭호를 18살이라는 젊은 나이에 얻은 이가 있었다. 그의 이름은 「린」.
다른 세계로부터 우연히 오게 된 소녀 리브 등 많은 사람들과 만남속에 하루하루 강해져가는 린이었으나 어느 날 이런 말을 듣게 된다. 「계속 그렇게 강해져간다면 세계를 위협하는 자로 낙인 찍혀 신의 유산에 의해 제거될 것이다」라고… 사실 그는 일찍이 신에게 반역한 죄로 다른 세계로 추방된 「별을 계승하는 일족」의 후손이기도 했다.
그 날부터 그의 싸움이 시작된다. 동료와 함께 신으로 숭배되는 일족 「방랑의 신들」의 일원으로서 싸우는 린. 어려운 싸움 끝에 드디어 신에게 승리한 그들은 「수호」라 하는 이름의 결계를 부수고 아루라다울의 해방에 성공한다.

▲ 훗훗, 내가 전작 주인공이오

▲ 파격적인 변신! 아저씨로 돌아왔다

이제 새로운 모험이 시작된다

「라그나큘 레전드」의 이야기는 물론 이 이후부터 시작한다. 전작의 주인공 린의 아들인 '에란'이 레전드의 주인공. 전작의 싸움으로부터 5년 후 아버지 린과 함께 이세계(異世界) 아가스티아를 방문하게 된 에란이 「별을 계승하는 일족」의 마을을 찾으면서 이야기가 시작된다. 행방불명된 친구를 찾기 위해 이 마을을 찾은 린 일행은 왠지 모르게 마을사람들에게 공격받게 되는데, 린은 스스로 방패가 되어 에란과 그 동생인 미크를 탈출시킨다. 아버지의 친구인 리브와 함께 정신없이 도망치던 에란 일행은 불가사의한 빛과 마주치게 되고 미크의 「금의 별」의 신비한 힘에 의해 비공정이 추락하여 프라자라는 마을에 떨어지게 된다. 그후 10년. 에란과 미크는 그 마을에서 평화롭게 지내고 있었지만… (아버지를 잃고 평화롭게 지낼 생각이 나나?).

▲ 비공정을 타고 가다가 사고를 당한다

▲ 깔끔한 3D 맵이 볼만하다

라그나큘 레전드의 특징은 여기에 있다!

■ 리얼타임 액티브 배틀

일반 RPG처럼 커맨드를 선택해서 싸우는 것에 그치지 않고, 버튼을 연타해서 콤보기로 결정지어라!!! … 라고는 해도, 1탄 발매 당시엔 그런게 없었을지도 모르지만, 지금은 이런 건 흔하잖아! 어쨌든, 적의 공격 타이밍에 맞추어 버튼을 눌러서 가드하는 것도 가능하며 심지어 적이 근처에 있을 땐 잡기 공격도 가능하다.

▲ ! 표가 나올 때 타이밍을 맞춰 △버튼. 이로서 가드 성공이다

■ MBS 시스템

메모리카드 배틀 시스템의 약자. 메모리카드를 가지고 친구의 캐릭터와 대전도 가능한 것이 바로 이 시스템으로, 서로의 동료를 교환하는 것도 가능하다. 게임 클리어 후에도 계속 즐길 수 있는 것이다. 포켓스테이션도 대응하니 혹시 포켓스테이션으로 대전을 즐길 수 있을지 모르겠다. 하지만 이러려면 꼭 친구를 꼬셔서 같이 라그나큘을 사게 해야 하니….

1탄을 안해봤는데?

걱정할 것 없다. 「레전드」의 발매에 맞추어서 2,800엔의 저가로 「라그나큘」 1탄이 재발매된다. 물론 1탄의 데이터가 「레전드」로 이어질 수 있고, 커플 이벤트의 결과가 2탄에 영향을 미친다고 하니 이 기회에 한번 1탄을 플레이해보는 것도 좋을 것이다.

에란
전작의 주인공 린의 아들. 이제 15살을 되었을 듯. 물론 그도 「별을 계승하는 일족」이지만, 아직 그 특징이 되는 '별'이 나타나고 있지 않다. 성우는 이시다 아키라로서 루나 더 실버스타의 아레스나 슬레이어즈의 제로스 등의 목소리 연기를 한 사람.

미크
에란의 여동생. 「별을 계승하는 일족」중에서는 드문 「금의 별」을 지녔다. 10년전의 탈출시에 금의 별이 이상한 빛을 만나자 폭주(?)를 일으켜 추락하게 되었던 것…. 아직 힘을 콘트롤하지 못하는 것인가…?

리브
▲ 요렇게 생겼다가 (전작)
▶ 이렇게 변했다. 왜 더 어려졌지…?
전작에 이어 등장하는 캐릭터로서 린과 함께 「방랑의 신들」로서 함께 싸운다. 10년전 에란과 미크를 돕다가 미크의 「금의 별」 때문에 어디론가 사라져버렸다.

슈트
프라자 마을의 건실한(?) 청년. 해적에게 잡혀간 미크를 돕다가 에란과 함께 모험을 떠나게 된다.

카린
나이에 걸맞지 않는 박학함으로 프라자 마을의 신동이라고 불리우는 소녀. 미크가 납치되었을 때 자신의 책임이라고 하며 미크를 찾아 함께 여행을 떠나지만 말 만큼의 실력은 따라주지 않는 듯….

PlayStation

시리즈의 국경을 넘어선 DDR

두근두근 메모리얼 2 드라마 시리즈 Vol.1(가칭)

제작사	코나미
장르	어드벤처
발매일	8월
발매가	미정

미유키를 히로인으로 DDR 이야기를 그리는 「두근두근 메모리얼 2 드라마 시리즈 Vol.1(이하 드라마 시리즈)」. 드디어 대망의 신 캐릭터가 공개되었다. 바로 「두근두근 메모리얼」에 등장했던 아사히나 유코. 그녀는 DDR의 달인으로서 주인공 앞에 나타나게 된다. 그것뿐만이 아니라 아직 공개되지는 않았지만 전작의 캐릭터들이 계속해서 등장할 예정이기 때문에 팬들의 기대도는 더욱 높아져가고 있다.

아사히나 유코. 「두근두근 메모리얼」에 등장했던 캐릭터로 유행에 민감하고 함께 있어 즐거운 남자를 좋아한다. 역시 유코답게 DDR실력은 수준급이며 주인공에게 많은 도움을 준다. 하지만 선택에 따라서는 등장하지 않을 수도 있다고….

▲ 경쾌하게 스텝을 밟고 있는 소녀. 설마했지만 역시 틀림없는 아사히나 유코다

▲ 키라메키시의 아사히나 유코가 히비키노시에서 DDR을 하고 있다…. 드라마 시리즈에서 유코를 만날 수 있는 것도 어찌 보면 작은 행복

▲ 참고로 유코는 미유키와 주인공보다 한학년 선배이다. 하지만 유코의 성격으로 볼 때 별로 선배대접은 안해줘도 될 듯

Hero와 함께 DDR

이번 드라마 시리즈의 메인이 되는 미니 게임은 바로 DDR. 그 시스템의 전반적인 부분이 판명되었다. 우선 게임에 등장하는 DDR의 명칭은「Dance Dance Revolution Tokimeki MIX」로 본편에 등장하는 곡은 Hero 한곡 뿐이지만 게임을 클리어하면 보너스로 6곡이 추가되어 언제든지 즐길 수 있게 된다.

▲이 것이 DDR 두근두근 믹스의 메뉴화면. 깔끔하게 만들어져 있다

▲ DDR 본 게임과 마찬가지로 다양한 메뉴와 설정이 준비되어 있다

주제곡은 Hero

어드벤처 파트에서 게임대회의 주제곡으로 사용되는 것은 Hero. 이것은 아사히나 유코가 직접 부른 「두근두근 방과후」의 삽입곡으로 곡으로 게임에서는 영어버전이 들어가게 된다.

◀ 주제곡은 Hero. 「두근두근 방과후」를 해봤던 사람이나 아사히나 유코의 앨범을 가지고 있는 사람에게는 친숙한 곡일 것이다

두근두근 믹스 수록곡 리스트

게임에 수록되는 7곡은 모두 「두근두근 메모리얼」의 팬이라면 익숙한 오프닝과 엔딩곡 등을 클럽풍으로 어레인지한 것들이다. DDR을 못하는 사람이라도 노래를 듣다보면 절로 실력이 늘게 될지도….

▲ 두근두근 메모리얼 수록곡 (오프닝곡, 엔딩곡)	▲ 두근두근 메모리얼 2 수록곡(오프닝곡, 엔딩곡)	▲ 두근두근 방과후 수록곡 (오프닝곡, 엔딩곡, 삽입곡)
좀더 좀더 두근두근 (もっと! モット! ときめき)	용기의 신(勇気の神様)	두근두근 오르골 (ときめきのオルゴール)
두사람의 시간(二人の時)	너를 만나서(あなたに會えて)	봄빛 바람 속에서(春色の風の中で)
		Hero(본편에서만 선택할 수 있다)

실제 게임화면은…?

▲ 실제 DDR이라고 해도 믿을 정도의 수준. 밑에 BASIC이라고 표시되는 걸로 보아 MANIAC 등의 모드도 사용할 수 있을 것 같다

▲ 역사적인 「두근두근 메모리얼」의 오프닝 좀더 좀더 두근두근. 전체적으로 난이도가 낮기 때문에 연습용으로 사용된다

그럼 실제 게임 화면은 어떨까? 솔직히 DDR 본 게임과 비교해도 전혀 떨어지지 않는 구성을 가지고 있다. 미니 게임인 DDR이 이 정도이니 본편의 완성도는 굳이 말하지 않아도 될 것 같다.

◉ 기타 등등…

◀ 물론 두사람의 협력 플레이도 가능하다. 미유키와 함께 DDR을 하는 것은 바로 아예 카오리

▶ 곡의 이미지에 맞는 배경이 준비되어 있다. 사진은 「두근두근 메모리얼」의 엔딩곡 '두사람의 시간'

테트리스면 내가 못할줄 알았지?

테트리스 with 카드캡터 사쿠라 -이터널 하트-(가칭)

■ 제작사	아리카
■ 장르	퍼즐
■ 발매일	8월
■ 발매가	미정

모두의 예상을 뒤엎고 발매되는 PS용 카드캡터 사쿠라 제 3탄 「테트리스 with 카드캡터 사쿠라 -이터널 하트-(가칭)(이하 이터널 하트)」. 타이틀 그대로 사쿠라의 등장 캐릭터를 사용하여 테트리스를 즐기는 캐릭터 게임이다. 물론 단순한 테트리스가 아닌 각 캐릭터의 특기를 살린 공격 방법과 연출 등을 설정해놓는다고 하는데…. 「두근두근 메모리얼」 때문에 DDR도 하는 세상. 테트리스라고 못할 이유는 없다. 지금부터 특훈이다!

이터널 하트」는 CLAMP(사쿠라 원작)와 미하라 이치로(아리카의 부사장, 프로듀서)의 대담 중 우연히 나온 얘기가 개발의 시초가 된 것으로 현재 개발의 박차를 가하고 있다.

이터널 하트는 이런 게임

베이스는 테트리스지만 게임의 판매를 주도하는 것은 「카드캡터 사쿠라」의 캐릭터이다. 게임성이 아무리 높아도 사쿠라의 캐릭터성이 죽어버린다면 그 게임은 사쿠라의 네임밸류를 이용한 테트리스의 연장선이 될 뿐이다. 「이터널 하트」에서는 대전시 각 캐릭터의 독자적인 공격 방법 등을 비롯하여 팬이라면 충분히 만족할 수 있는 다양한 요소가 준비되어 있으며 테트리스 본연의 장르에도 충실한 게임을 제작할 예정이다

◀ 다양한 미니 게임이 들어있었던 시리즈 1탄. 하지만 원작을 모른다면 전혀 재미를 느낄 수 없다는 단점이 지적되기도 하였다

준비된 3개의 모드

・스토리 모드

스테이지를 클리어해가며 크로우 카드를 얻고, 다시 사쿠라 카드로 변환시켜 가는 모드. 「크로우 카드 매직」에는 이렇다할 스토리 모드가 없었던 만큼 많은 사쿠라 팬에게 기대를 받고 있다.

・대전모드

8명의 등장 캐릭터 중, 한명을 선택하여 대전하는 모드. 각 캐릭터에게는 아이템을 사용한 독자적인 공격방법이 설정되어 있다. 사쿠라를 좋아하는 친구와 함께 하면 더욱 즐거운 모드.

・갤러리 모드

게임 중에 등장한 그래픽을 모으는 '그래픽 갤러리'와 스토리 모드의 클리어 타임, 대전시의 승률 등으로 얻을 수 있는 '하이 스코어 갤러리가' 있다. 전작까지는 게임에 등장했던 그림뿐만 아니라 게임 오리지널 그림까지 추가되어 있어, 팬들에게 절정의 호평을 받았던 모드이기도 하다.

◀ 팬들에게 대호평을 받았던 갤러리 모드. 클램프에서 게임을 위해 새로 그린 것들이다

「사쿠라 카드편」의 스토리를 중심으로…

아직 게임의 스토리에 대해서는 전혀 밝혀지지 않았지만 시리즈 1탄 「애니메틱 스토리 게임」이 사쿠라의 1기 초반을(17편까지), 2탄이 되는 「크로우 카드 매직」이 크로우 카드편 완결(46화)까지의 스토리를 다루었기 때문에 이터널 하트는 3기…. 즉 사쿠라 카드편의 스토리가 메인이 될 가능성이 높다. 또한 위의 스토리 모드 설명에서 '사쿠라 카드'란 말이 나온 것으로 보아 사쿠라 카드편의 스토리가 들어가는 것은 거의 확실하다고 보는 것이 좋으며, 극장판의 스토리 수록은 시기상의 문제로 아쉽지만 힘들 것 같다.

사쿠라 게임의 역사

지금까지 발매된 사쿠라는 모두 4개, 제작중인 것은 2개로 「이터널 하트」는 아리카에서 플스로 발매하는 3번째 사쿠라 시리즈이다. 이전 두 시리즈는 모두 첫주 판매 5만개 이상을 기록할 정도로 호평을 받았으며 낮은 난이도로 게임을 처음 접해보는 사람도 무리없이 클리어할 수 있다는 것이 타 제작사에서 발매한 사쿠라와의 차이점이자 특징이었다.

・애니메틱 스토리 게임(1) 카드캡터 사쿠라

99년 8월 5일에 발매된 역사적인 게임. 기획단계부터 실제 사쿠라의 팬인 초등학생들을 대상으로 제작했으며, 일본어만 알고, 게임기를 다룰 줄 안다면 누구나 클리어할 수 있는 낮은 난이도를 가지고 있다(대신 게임성을 희생해야만 했다). 1편부터 17편까지의 스토리가 압축되어 들어가 있으며 갤러리 모드와 미니 게임 등으로 결국 살 사람은 전부 사버린 게임.

・카드캡터 사쿠라 -크로우 카드 매직-

PS용 사쿠라 시리즈 제 2탄. 모두의 예상을 뒤엎고 애니메틱 스토리 게임이 아니라 액션퍼즐이라는 장르를 달고 나왔다. 장르로 보자면 전작과 연계성이 전혀 없으며 스토리는 크로우 카드편 종료까지를 다루고 있다. 전작보다 게임성에서 훨씬 진보하였으며 여전히 누구나 클리어할 수 있는 난이도를 가지고 있었다. 판매량은 전작과 비슷하다.

・그리고 이터널 하트 역시

역시 컨셉은 '테트리스를 못하는 사쿠라 팬들도 즐겁고, 쉽게 플레이할 수 있는 게임'으로, 캐릭터 게임이 아닌 테트리스 게임으로도 평가받을 수 있도록 제작하고 있다. 이런 류의 게임으로는 「두근두근 메모리얼 퍼즐 다마」 또는 「하나구미 대전 컬럼스」 등이 있으니 참고하면 될 듯(물론 표면적인 예를 든 것에 불과하다).

◀ 크로우 카드 매직에는 각 카드에 대한 설명과 카드점 등 부가적인 요소가 많았다. 이터널 하트에서는 과연 어떤 요소가 있을지 기대된다

PlayStation

어디라도 모험?

브렌드×브랜드

제작사	톤킨하우스
장르	RPG
발매일	6월 22일
발매가	5,800엔

포켓 스테이션, 플레이스테이션, 말장난, 귀여운 캐릭터, 실생활과는 상관없는 아이템의 무분별한 조합, 몬스터…. 자칫하면 단순한 요소들의 나열로 끝날 우려가 높아 보이는 브렌드×브랜드. 하지만 말장난 하나는 기가 막히는데…. 지금으로서는 게임이 굉장히 난잡해 보이는 상태이다. 일단은 시스템부터 간단히 살펴보기로 하자.

이 게임은 모험을 떠나 아이템을 수집하는 모험 파트와 모험에서 얻은 결과로 아이템을 합성하는 합성 파트로 나누어져 있다. 내용이 다른 이 두 파트의 확실한 구분점은 사용되는 하드웨어. 모험은 오로지 포켓 스테이션으로, 합성은 오로지 플레이스테이션으로만 하게 된다.

뭐 하는 게임인지?

게임의 무대는 다른 여느 게임에서도 볼 수 있는 판타지 세계. 주인공 에이미는 전설속의 용사를 동경하여 그 자신도 용사가 되고 싶어하는 수많은 소년 소녀들 중의 하나였다. 그 또래의 아이들은 각자 뭐 하나의 나름의 특기를 가지고 있는데, 에이미는 이렇다 할 특기라고는 없지만 아이템을 섞어서 아이템을 만들어내는 능력을 가지고 있다. 소위 말하는 합성사. 그리고 그녀에게는 에프라고 하는 귀여운 몬스터가 하나 딸려 있다. 문제는 에프도 아이템의 조합이 가능하다는 사실….

▲ 뭔가 성실해보이지 않는 에이미와

그다지 미덥지 않아 보이는 에프 ▶

일본어의 말장난을 이해해보자

에이미도 합성사로서 아이템 합성이 가능하지만 에프도 합성이 가능하다…는 것은 같은 아이템을 사용해도 둘이 합성되어 나오는 결과가 다를 수 있다는 이야기. 하지만 문제는 아이템의 이름에 있다. 이름에 어떤 문제가 있느냐…하면 예를 들어 에이미가 조합하여 '데스 블레이드'를 만들어내면 에프가 조합하면 '데스네 블레이드(ですね…이네요)'가 나오는가 하면 에이미가 '아이언 사벨'을 만들면 에프는 '아이아이사벨(アイアイサーベル=옛써! 벨)'을 만들어낸다. 이외에도 수많은 괴상한 아이템을 만들어낸다는데 문제는 에프가 만든 이 해괴한 이름의 무기들은 실용화하는 데에는 무리가 있다고 한다. 그렇다면 에프는 대체 무엇을 위해 존재하는 것이지?

▲ 이른바 '에이미 조합'

▲ '에프' 조합에서 바뀐 무기 이름

덤으로 등장하는 서브 캐릭터

합성사가 아이템을 열심히 만들면 그것을 필요로 하는 모험자들이 있기 마련. 이들은 모험자로서 일정한 직업들을 가지고 있어서 전투 능력이 약한 에이미를 보조해 줄…것 같다.

이리아 **가트** 서글서글해 보이는 이리아는 마법사. 신경질적으로 생긴 가트는 용사 견습생. 에이미의 소꿉친구로 둘이서 한 팀을 짜서 행동하고 있다.

시안 이쪽은 마법사(라기보다는 윗치, 즉 마녀)로서 시안과 콤비를 짜고 있다. 마법사임과 동시에 에이미와 같은 합성사로의 재능도 있는 것은 인정하겠으나 성격에 문제가 있어 모두가 꺼린다. 에이미를 제멋대로 라이벌시하고 있다.

피아니 이리아, 가트 조와 매우 사이가 나쁜 검사. 겉으로는 상당히 냉정해 보이지만 감정적인 면이 꽤나 강하다고. 왜인지는 모르지만 용사에게 어떤 원한이 있는 것 같다. 혹시 마왕의 일족?…일지도.

슬레이트 자신의 능력의 한계가 어디인지를 알기 위해 잠재 능력을 해방하는 비보를 찾아 여행하고 있는 도적. 기분파로서 덜렁대는 성격. 생기기에 딱 그렇게 생겼다.

사회의 쓴맛(?)을 알려주매

거리의 이곳 저곳에 있는 가게들에서 해오는 무기와 방어구의 제작 의뢰는 에이미의 주된 수입원이다. 보수는 그럭저럭 짭짤하지만 계약 불이행시에 주어지는 페널티는 가혹하기만 하다. 어느 가게에서 해오는 의뢰라도 납품기한은 10일 이내이며, 기간 내에 납품을 하지 못하면….

▼ 주문을 받았다

▲ 납품기간에서 조금이라도 늦으면… 보수의 10%밖에 주지 않는다. 뜨아아~

▲ "아, 도저히 못하겠어요" 의뢰를 취소

▲ "쳇, 너희에게는 일을 줄 수 없어!" 30일동안 일을 주지 않는다

사이코 호러의 공포를 다시 한번

트와일라이트 신드롬 -재회-

TWILIGHT SYNDROME

再会

■ 제작사	스파이크
■ 장르	어드벤처
■ 발매일	7월
■ 발매가	5,800엔

「바이오 해저드」처럼 잔인한 장면으로 공포감을 유발시키는 것을 일컬어 '스플래터 호러'라 한다. 하지만 스플래터 호러물은 지나간 장면을 곱씹어보면 그다지 무섭지 않다는 것을 알 수가 있다. 하지만 공포감을 유발시키는 분위기로 관객을 압도하는 '사이코 호러'물은 그렇지 않다. 공포감을 주었던 바로 그 지나간 장면은 다시 생각하고 싶지도 않을 정도인데…. 「트와일라이트 신드롬」은 바로 그런 사이코 호러물이다.

96년 휴먼에서 발매했던, 엄청나게 어려운 일본어 어휘들 덕분에 일어 좀 한다는 사람들도 플레이를 포기하게 만들었던 게임인 「트와일라이트 신드롬」과 「문라이트 신드롬」. 이번에 플레이스테이션으로 등장하는 후속작은 「트와일라이트 신드롬」의 제목을 달고는 있지만 제작사도 다르고(사실은 휴먼의 그 스탭들이다) 등장인물들도 대폭 교체되었다. 계속 똑같은 아이들만 당하면 재미없다는 것인가?

◀ 플레이 시간은 9시 이후가 적당하지만 11시가 넘어서까지 플레이한다면 심장마비를 유발할 수도 있다

시리즈 전체의 분위기

신드롬 시리즈는 여자 고등학교를 무대로 펼쳐지는 '광막극(狂幕劇)'이라 할 수 있다. 언제나처럼 일상 생활을 보내고 있는 여학생들에게 갑자기 닥쳐오는 공포, 분명 누구인지 단정지을 수 없지만 누구에겐가 항상 쫓기는 듯한 착각이 드는 공포, 잠시의 평화도 주지 않고 사건이 발생하여 정작 평화로운 분위기에서조차 긴장할 수밖에 없게 만드는 등, 이 게임이 내걸고 있는 '공포'라는 테마는 분명 정상적인 센스에서 나오는 발상이라고는 생각하기 어렵다. 하지만 일어를 잘 못하면 별 다른 무서움을 못 느낄지도…?

▲ 확실히 심장이 약한 사람에게는 권장하고 싶지 않다

이런 장면은 예사고 ▶

◀ 이런 장면도 심심찮다

휴먼의 공포 게임이라면「클락 타워」를 연상하는 사람들이 많을 것이다. 하지만 클락 타워는 일정한 공간 내에서「시저맨」이라는(정체는 알 수 없지만) 분명한 적을 두고 있다는 점에서 신드롬 시리즈와 명확한 차이가 있다. 클락 타워 시리즈가 공포를 헤쳐나가는 스릴에 중점을 두고 만들어졌다면 신드롬 시리즈는 헤어나올 수 없는 공포를 맛보라는 약간은 잔인한 의도가 담겨 있다고 할 수 있다.

◀ 게임의 메인 화면은 시종일관 이런 분위기이다

뉴 페이스

이번에 새로이 등장하게 된 3인의 여학생과 1명의 남학생을 소개한다(정확히는 이번 작품의 희생물이다). 오컬트 잡지에 게재된 심령사진 투고 공고를 보고 호기심에 야심한 밤의 학교에서 귀신을 불러내는 의식을 개시한 것에서 시작되는 공포의 연속. 아마도 이번 여름 PS 납량 특집은 트와일라이트 신드롬이 되지 않을까?

안도 유우리
건강하고 행동력 있는 14세 소녀. 언제나 별 생각없이 기분 내키는 대로 행동한다. 슬쩍 보면 탤런트 채×을 닮은 것 같은데….

안도 마사
유우리와는 반대 성격인 유우리의 언니. 냉정한 성격으로 오컬트 현상에 대해 약한 모습을 보인다.

아미노 아야
유우리의 친구. 언제나 얼빠진 상태로 있는 경우가 많지만 중요한 때에는 한마디하는 의외의 일면도 있다.

키미야이츠시
마사의 애인. 고등학교 2학년이다. 마사의 동생인 유우리 탓에 오컬트 현상에 관심을 가지게 되어 마사를 곤란하게 하고 있다

PlayStation

PlayStation

인과응보라…

페르소나 2

-벌-

제작사	아틀라스
장르	RPG
발매일	6월
발매가	6,800엔

6월 발매를 목표로 제작을 서두르고 있는 「페르소나 2 -벌-(이하 벌)」. 서장의 시나리오와 새로운 페르소나의 등장을 보니 개발 상황은 순조로운 듯한 모습이다. 그리고 후속작이니 만큼 전작에 비해 시스템적인 발전도 있다고 하는데…. 「페르소나 2-죄-(이하 죄)」와의 패러렐 월드에서 다시 태어나는 「죄」의 캐릭터들을 하루 빨리 만나보고 싶다.

이 작품이 아무리 패러렐 월드를 그렸다고는 하지만 「슈퍼 로봇 대전 64」처럼 기존 시리즈와 완벽하게 다른 스토리를 지닌 것은 아니다. 등장 캐릭터도 겹치는 캐릭터가 많은데다가 이야기의 배경까지 같기 때문에 아마도 「죄」의 스토리가 완전히 배제되지는 않을 듯. 하지만 그것보다 신경 쓰이는 것은 바로 아래 것들이다.

♦ 새로운 페르소나 등장!

그로테스크하면서도 신비한 이미지로 인기를 모으고 있는 카네코 작화의 페르소나 일러스트. 그의 손을 거친 새로운 페르소나가 「벌」에 추가된다. 설명은 그다지 필요없다. 그냥 보자.

▲ 역시나 지난 시리즈에 등장했던 에리코에게도 새로운 페르소나가…. 그 이름은 '니케'. 부스터를 달고 있는 천사의 이미지이다

◀ 페르소나에 등장했던 난조우의 신 페르소나 '아이젠묘오우'. 원래 페르소나들이 그렇다지만 특히 기괴한 분위기를 풍긴다. 하지만 잘 생각해보면…멋지다

▲ 그 외에도 차례로 헬리오스, 칼리스토, 오뒤세우스 등이 추가되었다. 페르소나는 계속해서 추가될 예정이라고

♦ '소문 시스템' 의 파워 업

소문 시스템은 페르소나 특유의 세계관에서 적용되는 독자적인 시스템이다. 항간에 퍼지는 소문이 실제로 이루어지는 현상을 이용한 것인데, 이번 작품에서는 더욱 강하게 영향을 미치기 때문에 잘 활용하지 않으면 곤란한 지경에 처한다. 이 소문을 현실로 만들기 위해서는 일단 많은 정보를 모으고 그 정보를 소문으로 유포하여야 한다.

▲ 정보를 제공해 주는 정보 집단과

정보를 유보시키는 탐정 집단이 존재하고 있다 ▶

♦ 이야기의 발단은?

잡지사 기자로 일하고 있는 곰도이…가 아니고 마야. 도시에 일어난 엽기 살인 사건을 쫓고 있던 그녀는 우연히 'JOKER' 라고 자칭하는 살인귀에게 습격 당한다. 대핀치에 몰린 마야를 구출한 것은 전작의 주인공 타츠야. 그는 마야에게 '모든 것을 잊어라' 라는 말을 남기고 사라진다. 그리고 마야는 타츠야를 쫓기 시작…. 이리하여 드디어 「벌」의 이야기가 시작된다

◀ 기억이 없는 마야와는 달리 타츠야는 '어떤 일' 에 대해 기억을 되찾고 고뇌한다

마야는 우라라에게 타츠야에 관한 일을 상담한다 ▼

▲ 하지만 타츠야 말고도 마야를 본 적이 있는 사람들이 등장하는데…

어린 시절, 그때를 기억하십니까?

나의 여름방학

ぼくのなつやすみ

■ 제작사 SCE
■ 장르 어드벤처
■ 발매일 6월 22일
■ 발매가 5,800엔

요즘 학생들은 여름방학엔 뭐하지? 학원이다 과외다 보충수업이다 해서 정신없이 놀 기회도 없을 것이다. 그러나 그 옛날의 여름방학엔 설레임이 있었다. 시골집에 놀러가서 자연과 함께 어울리는 그런 것이야말로 여름방학의 참맛! 「나의 여름방학」은 바로 그런 옛날 여름 방학을 회상하는, 노스탤직 버케이션이라는 희한한 장르명을 달고 나온 게임으로 게임의 탈장르화에 도전하는 SCE의 게임이다. 노스탤직(nostalgic)이란 것은 '과거를 그리워하는' 이란 뜻으로, 과연 어떤 게임이 될지 궁금할 따름…

어린이들에게는 경험해보지 못한 새로운 추억을, 어른에게는 그 옛날의 동심을 떠올리게 할 게임 「나의 여름방학」. 플레이어는 도쿄에서 태어나 자란 주인공 '나(ボク)'가 되어 여름 방학에 친척 아저씨 집에 놀러가 시골에서의 여름방학을 보내게 된다. 과연 '나'의 여름 방학엔 어떤 일이 생길까?

안녕하세요? 1개월간 신세 좀 지겠습니다!

주인공 '나'

소학교 3학년생(우리나라로 치면 초등학교 3학년)으로, 9살. 도시에서 태어나 자랐지만 호기심이 무척 왕성하다. 또한 시골집에 놀러와서도 도쿄에 남아있는 어머니를 걱정하는 상냥한 소년. 과연 우리나라로 치면 '서울 촌놈' 쯤 될 이 소년이 얼마나 많은 것을 여름방학에 배워갈까?

신세지게 될 아저씨 가족들

아저씨

도예가로서 도쿄에서의 생활을 접고 시골에 내려와서 살게 된지 7년 정도 됐다. 문예지의 편집장을 했었다니까 낭만적이고 멋진 아저씨인 듯.

아주머니

아저씨보다 1살 연상인 아주머니는 맛있는 푸딩을 잘 만드는, 가족을 행복하게 하기 위해 여러모로 힘쓰는 좋은 아주머니.

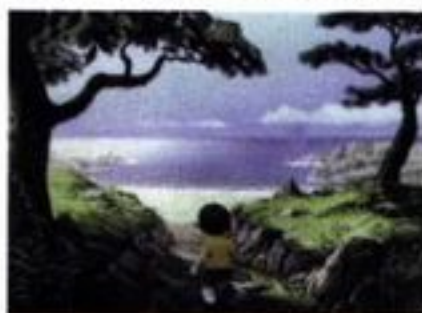
여동생

주인공보다 한 살 어린 초등학교 2년생으로 주인공의 가장 친한 친구이자 라이벌 언제나 건강하고 원기 왕성한 여자아이이다.

누나

중학교 3학년으로 주인공을 친동생처럼 대해주는 친절한 누나이다. 다음 해에 고등학교를 가야하기 때문에 산 속에 있는 집을 떠날 결심을 하고 있는데….

도대체 어떤 게임이길래?

플레이어는 주인공 '나'가 되어 한 달간 아저씨 댁에서 머물면서 많은 친구들도 사귀고, 도시에서 해보지 못한 곤충채집을 하기도 하고 낚시도 하기도 하며, 이런 저런 많은 놀이들로 시간을 보내게 된다. 한달이 지난 후에 그간 어떻게 방학을 보냈느냐에 따라 엔딩이 정해진다는데…. 도대체 어떤 게임일지 감이 잘 잡히지 않지만 특별히 어떤 스토리가 있다기보다는 추억의 시골 생활 자체를 즐기는 것에 게임의 포인트를 둔 듯 하다.

▲ 산 속의 마을이지만 바다도 인접해 있다

▲ 노을지는 저녁의 시골풍경. 2D의 CG배경에 3D의 폴리곤 캐릭터들이 등장한다.

▲ 야밤의 산속에 괴물이? 아마도 반딧불인 듯

게임 내 게임

낚시

냇가에 가서 즐기는 낚시. 자신이 잡은 물고기의 크기가 나오기 때문에 기록에 도전해보는 게임인 듯 한데… 보통은 그물로 잡지 않나?

곤충채집

예전에 우리나라에서도 이런 방학 숙제는 꼭 있었다고 하는데…. 곤충을 잡아서 그에 대한 관찰 결과를 적는다. 잡을 수 있는 곤충은 수십 종류이며, 그 중에는 특정한 조건에 특정 장소에서만 등장하는 곤충도 있다고 하니 수집의 재미도 쏠쏠할 듯하다.

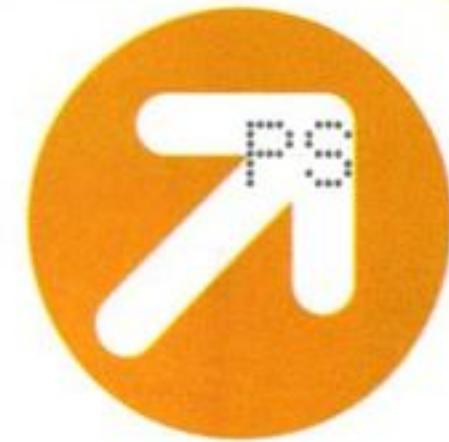
벌레씨름

투구벌레나 사슴벌레등의 벌레를 잡아서 힘겨루기를 시킨다. 시골의 다른 어린이들과 승부를 겨루는데… 곤충들이 불쌍하다

매일매일 일기를 쓰자

매일 저녁에는 그날 한 일에 대해 그림일기를 쓴다. 그냥 일기면 몰라도 그림일기는 한 번 밀리면 정말 골치 아프다. 미리 미리 써두어야지…. 물론 그 날 어떤 일을 했느냐에 따라 그림도 틀려진다. 또한 일기를 씀으로 세이브를 대신하기도 한다.

▲ 어설프게 그린 그림 같지만 무척 잘 그린 그림. 주인공은 장래 만화가?

Coming Soon!! PS

퍼즐

미스터 드릴러

■남코 ■6월 29일 ■4,800엔

PS와 DC, 게임보이 컬러로 동시 발매되는 남코의 퍼즐 게임 「미스터 드릴러」는 레버 하나와 버튼 하나로 땅(블럭)을 파는 게임이다. 블럭을 파내면서 얼마나 깊이 들어가는지가 목적으로, 간단한 것 같지만 두뇌를 써야 하는 퍼즐 게임. 같은 색의 블럭을 4개 모으면 없어진다든지 하는 것은 기존의 퍼즐게임과 비슷하다. 사실 PS나 DC보다는 게임보이 컬러에 더 어울릴 것 같은 게임.

비시바시 스페셜 3

■코나미 ■6월 29일 ■오픈 프라이스

3개의 버튼을 이용하는 단순한 퍼즐 게임 시리즈의 제 3탄! 엽기적인 발상으로 무장한 새로운 감각의 미니게임으로 이루어져있다. 3편의 특징이라면 역시 DDR장판이 대응된다는 것. 발로 연타해야 하는 게임도 있으니 체중감량용으로도 그만. 3인 대전이 가능하니 DDR 장판이 두장 있던 사람이라면 필히 또 한장 구입해야 할 것이다. 그런데, 멀티탭은 어떡하고?

RPG

모래의 엠브레이스 – 에딘마을의 네이블

■아이디어 팩토리 ■여름 ■미정

아이템 합성 + 수집에 연애물까지 합성된 신감각 RPG. 아무 힘도 없는 주인공 소녀 네이블이 위험한 던전을 '운명의 상대'인 남자와 함께 모험한다는 내용의 RPG. 아이템 합성 수집도 게임의 큰 재미중에 하나가 될 듯 하다. 그러나 결국 주인공은 사람을 이용해서 돈을 버는 것인가? 수많은 잘생긴 남성 캐릭터가 나오니 여성 게이머라면 망설이며 구입하자.

선계대전

~TV 애니메이션 선계대전 봉신연의로부터~

■반다이 ■6월 하순 ■5,800엔

코스프레의 소재로 더 유명한 「봉신연의」애니메이션을 기초로 만든 RPG가 등장한다. 전투신을 애니메이션에 맞추어 완전재현했다고 하는데, 이것 역시 캐릭터 게임으로 그냥 사는 사람만 살 소프트가 될 것인지, 나름대로의 재미를 갖춘 게임이 될 수 있을지 관심을 끈다(뭐가?).

액션

타츠노코 파이트

■타카라 ■여름 ■미정

독수리 오형제나 우주의 기사 데카맨, 신조인간 케산 등 우리에게 친숙한(?) 타츠노코 프로덕션의 애니메이션 인기 캐릭터들이 벌이는 대전액션! 이번 기획기사에도 나가지만 독수리 오형제나 신조인간 케산 등의 캐릭터 디자이너는 FF시리즈의 이미지 일러스트로 친숙한 아마노 요시타카. 뭔가 느낌이 오지 않는가?

슈팅

블래스터 마스터

■선소프트 ■6월 29일 ■5,800엔

'86년에 패미콤으로 발매되었던 「메타 파이트」가 3D 슈팅으로 돌아온다! 「메타 파이트」를 해본 적은 없지만 뭔가 돌아온다고 몇 명이 기뻐하는 것을 봐서는 유명한 게임이었나 보다(기자의 무식함에 통탄을 금할 수 없다). 지구를 침략하는 미지의 생명체를 타도하기 위해 미궁화 되어있는 지하세계의 비밀을 푸는 것이 목적인 게임이다.

어드벤쳐

바로크 신드롬

■스팅 ■7월 27일 ■3,800엔

「바로크 신드롬」은 사운드 노벨로 전작 「바로크~일그러진 망상」의 세계관을 그대로 잇고 있다. '바로크'라 불리우는 망상에 홀린 사람들, 그에 대한 이야기이다. 사운드 노벨은 일본어를 모르면 접하기 힘든 장르라 꺼리거나 한번도 해본 적 없는 게이머들이 많지만 어느 정도의 일본어 실력이 받쳐준다면 사운드 노벨만의 매력에 빠져들 수 있을 것이다.

스포츠 PS2

올스타 프로레슬링

■스퀘어 ■6월 8일 ■6,800엔

리얼한 프로레슬링을 재현한다고 하는 스퀘어의 「올스타 프로레슬링」. 조작은 아날로그 스틱 두개를 모두 이용한다고 하는데…. 현재 프로레슬링은 우리나라에서는 침체된 상태이지만 이웃 일본이나 미국에서는 큰 인기가 있는 스포츠이다. 비록 짜고 하는 경기라 할지라도 그들의 쇼맨십을 즐기는 것만으로도 흥미있는 스포츠가 프로레슬링이다. 과연 PS2의 성능을 어떻게 활용하여 얼마만큼이나 리얼한 프로레슬링을 재현할 것인가?

힘내라! 일본 올림픽 2000

■코나미 ■여름 ■미정

제목이 좀 맘에 안 드는 게임이긴 하지만, 코나미 올림픽 시리즈 전통적인, 혼을 불사르는 연타를 즐길 수 있다! 연타쯤이야 오토패드를 쓰면 된다고? 전작대로라면 오토패드는 사용 불가. 컴퓨터는 단번에 오토패드인지 알아챈 후 부정행위로 탈락(?)시킬 것이다. 배우는데 오랜 시간이 걸리지 않기 때문에 가볍게 즐길 수도 있고, 기록 갱신을 위해 매니악하게 즐길수도 있는 게임. 모든 기종(PS1, PS2, GB, DC)으로 발매되는 것도 특징이다.

레이싱 PS2

와일드 와일드 레이싱

■이미지니어 ■여름 ■미정

이 게임에 등장하는 자동차들은 전부 극한의 서스펜션을 장착한 괴물 머신들 뿐. 일명 버기카로도 부르는 차를 이용한 거친 오프로드 경기에서 게이머는 실제로 물리적인 힘을 완벽하게 계산하여 움직이는 자동차들을 볼 수 있다. 레이싱 도중의 날씨의 변화라든지 시간의 변화도 표현되며, 코스가 아닌 곳은 갈 수 없었던 종래의 레이싱과 달리 눈에 보이는 곳이라면 어디든지 갈 수 있다고 하는데….

액션 PS2

진삼국무쌍

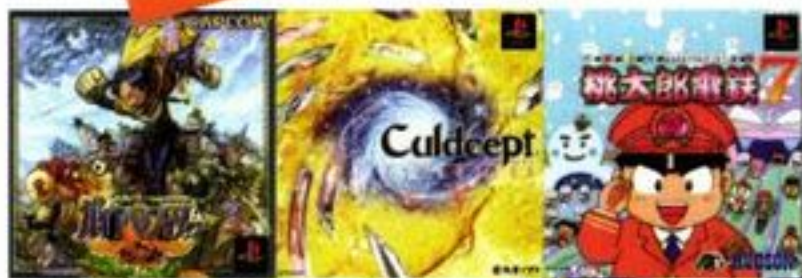
■코에이 ■여름 ■6,800엔

지난달 라인업에 빠졌던 무장들이 다수 공개되었다. 일단 삼국지에서 이름을 들어본 적 있는 유명한 무장들은 모두 등장한다. 게다가 미인 무장도 두 명이 공개되었다. 그 두 명은 「초선」과 지난달 나온다는 말만 하고 화면이 공개되지 않았던 「손상향」이다. 손부인(손상향)은 소설에 원래 무술이 뛰어난 것으로 등장하지만 초선은 도대체 왜? 전작에 등장했을 때도 맘에 들지 않았지만….

■ 흥미 기획

날아라 슈퍼보드!!

3명이 모이면 高手TOP! 4명이 모이면 報頭憩任

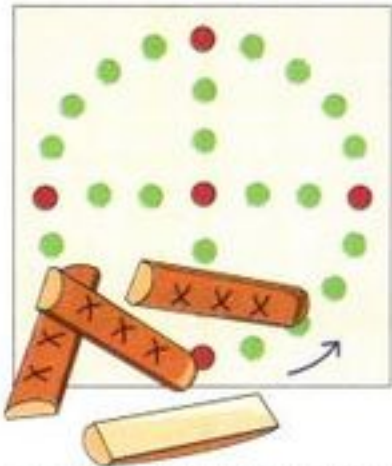
*高手Top : 잘하는 자가 최고인 것이 당연한 놀이
*報頭憩任 : 맡은 바를 쉬며 자신의 머리를 알리는 놀이

동네 문방구점에서 1000원 짜리 한 장이면 살 수 있었던 수많은 보드게임. 아직 초등학교도 못 가는 나이의 꼬마들이 머리를 맞대고 그저 주사위를 굴리는 것이 좋다는 이유만으로 몇 시간씩 즐기던 그 보드게임들. 이 글은 바로 그것들에 대한 이야기이다. 옛 추억을 떠올리며 보드게임의 종류와 비디오게임으로는 어떤 보드게임이 있는가를 아주 약간만 알아보기로 하자.

글: 빚으로 생활하고 있는 'DIE' CE

보드게임이라는 것은 뭐지?

BOARD GAME - 체스처럼 판 위에서 말을 움직여 노는 게임

그러니까 테이블이나 바닥에 판을 벌여놓고 규칙대로 몇 사람이 즐기는 게임이다. 어떻게 보자면 TRPG도 보드게임이라고 할 수 있고, 나아가서 화투나 마작, 트럼프 등도 역시 보드게임의 일종이라고 할 수 있는 것이다. 또한, 체스나 장기 등도 훌륭한 보드게임이라고 할 수 있다. 그러나 여기서 다루고자 하는 보드게임은 이런 것들이 아니다. 여기서 말하고자 하는 보드게임이란, 여러 명이 주사위나 룰렛, 또는 그 외의 도구를 사용해 말판 위에서 자신의 말을 움직여 특정한 칸에 들어가면, 그 칸에 지정된 행동을 하면서 특정한 목적을 달성하면 승리하는 게임을 말하는 것이다.

윷놀이를 빼놓고는 보드게임을 논할 수 없다!!!

▲ 주사위나 룰렛 대신 이것을 사용하는 것이다

'느낌표 세 개가 중요하다!'라는 난데없는 소리에는 신경 쓰지 않아도 된다…. '판 위에서 말을 움직이는 놀이에는 무엇이 있을까?'하고 힘들게 찾아볼 필요 없이, 윷놀이라고 하는 우리의 전통 민속놀이가 있지 않은가. 우리의 위대한 조상들께서는 이미 옛날부터 보드게임을 하고 계셨던 것이다. 어떤 도구를 어떻게 사용하여 말을 얼마만큼 움직이는가를 미리 정해놓고 그 규칙에 따라 말을 움직여서 먼저 끝까지 들어간다고 하는 목표를 달성하면 승리한다. 그리고 상대방의 말이 있던 장소에 들어가면 상대방의 말을 없애면서 한 번 더 움직일 수 있는 것과 특정 장소에 멈추면 지름길로 갈 수 있다는 것 등, 보드 게임으로서 갖추어야 할 것은 모두 갖춘 셈이다. 혹시라도 윷놀이가 뭐냐고 묻고있는 당신! 가슴에 손을 얹고 자신이 과연 자랑스러운 한(韓)민족인가 마음깊이 반성하도록!

블루마블은 알고 있겠지?

수학능력시험이 끝난 후 고등학교 3학년 교실에서 가끔 볼 수 있었던 정도의 불후의 명작 블루마블. 모른다고? 사진을 동원해서 자세하게 설명해주고 싶지만 필자가 가난해서 블루마블을 살 수 없었던 관계로 그런 것은 불가능하고, 요약하자면 '주사위로 말을 움직이며 판 위에 있는 땅을 사고 통행료를 받아서 자신은 부자가 되고 남들을 망하게 한다.' 라고 할 수 있다. 땅을 사고 통행료를 받는 것을 현금으로 대체해서 그 도박성 때문에 지적된 적이… 있지는 않지만, 충분히 그랬었을 가능성은 존재한다.

「블루마블 같은 게임」이란??

비디오게임의 보드게임들은 상당수가 남보다 돈을 많이 버는 것이 목표. 그런 '돈버는 보드게임' 이라고 하면 대부분의 사람들이 「블루마블 같은 게임」 이라고 이야기한다. 그러나 실제로 그것이 블루마블 같은 형식인가 세세히 따져보면, 사실상 닮은 점이라고는 단지 '돈을 많이 버는 것' 뿐인 경우가 많다. 그러면 왜 그것을 블루마블 같다고 하는 것일까? 물론 궁극적으로 자기가 가장 부자가 된다는 것이 목표로 블루마블과 같기 때문이기도 하지만, 블루마블이 '돈버는 게임'으로서 강한 인상을 남겼기 때문이 아닐까. 블루마블은 상대방을 파산시키는 것이 목적이지만 단순히 일정한 시간 안에 가장 부자가 된다는 것조차도 블루마블과 같다고 취급해 버리면 곤란하다. 분명 큰 차이는 없어 보이지만 남이 손해를 보면 자신의 소지금이 직접적으로 늘어나는 것이나, 단순히 자금의 차이가 벌어지는 것이나 하는 것은 확실히 틀리다. 예를 들면, 50미터 달리기를 하는데 같이 달리던 상대방이 넘어져도 자신의 기록이 좋아지지는 않지만 그로 인해 상대방을 이기는 것이 가능한 경우, 상대방이 넘어졌다고 그다지 좋아할 이유는 없지 않은가(상대방과 원한이 있거나 상품이 엄청난 것이 아닌 한). 여기서 '남의 불행은 곧 나의 행복'이 더 강한 전자의 경우가 블루마블과 같은 것으로 후자에 비해 더 긴장감 넘치고, 현실적인 「우정을 파괴할 요소」가 오고 가는 것이 사실이다. 하지만 아무리 우정파괴요인이 오고가도 그것 역시 게임의 또 다른 재미라고 할 수 있는 것으로, 시간이 오래 지나면 하나의 추억으로 남게 되어서 다른 게임보다 블루마블이 더 기억에 남게 된 것이라고 할 수 있고, 그런 것이 너무 강하게 작용하여 아주 약간만 닮았어도 「블루마블 같은 게임」 이라고 하는 것이다.

▲ 본격적인 우정파괴를 위해서는 평소에 단련을 해두자

보드게임은 돈만 모으면 되나?

물론 보드게임이라고 했을 때 블루마블과 그 외의 「돈 버는 게임」을 가장 먼저 떠올리게 되지만, 보드게임이라고 모두 돈버는 게임이어야 한다는 법은 없다.

그러면 구체적으로 어떤 종류의 게임이 있을까?

첫 번째로, 어디에선가 들어보았을 만한 「인생게임」류가 있다. 못 들어 봤다고? 인생을 값지게 살기 위해서는 인생게임이라고 하는 모의게임을 한 번쯤은 해봐야 하는 것이다. …라고 생각할 필요는 없다. 어쨌든 인생게임에서도 돈은 나오지만 돈이 전부가 아니다. 인생은 돈으로만 사는 것은 아니니까…. 또한, 한 번 갔던 길을 다시 갈 수는 없다(그것이 인생이니까)는 것 등이 차이점으로 그 때문에 말판이 넓고 즐기기가 복잡하다는 것이 단점이다.

두 번째로는, 14년 전에 했던 것이라 이름을 자세히 기억해낼 수는 없지만, 대마왕을 물리치는 것이 목적이었던 보드게임이 있었다. 가는 도중에는 카드에 의한 다양한 이벤트가 준비되어 있고, 목적을 달성하지 못했다면 처음으로 다시 돌아와야 하는 게임이었다. 이것과 같이 돈과는 관계가 없이 어떤 특정한 목적을 위해 모험을 하는 등의 게임을 꼽을 수 있다.

세 번째로, 단순히 주사위나 룰렛을 이용하는 것만이 아니라 말판에 여러 장애물을 설치하고 실제로 말을 이용한 '액션'을 해야 하는 게임도 있다. 비디오게임에서는 보드게임이라고 하기보다는 액션게임이라고 하는 것이 어울리는 「비시바시 시리즈」가 여기에 포함된다고 할 수 있다.

이와 같이 크게 나누어 보면 돈이 있지만 주목적이 아닌 게임, 특정한 목적을 갖고 모험을 하거나 목적지에 도달하는 게임, 직접적인 액션이 필요한 게임의 3가지로 나눌 수 있는 것이다. 구체적인 예를 들어주고 싶지만… 지면 관계상 이만(도망이다).

비디오게임으로 보드게임을 한다면?

지금까지 여러가지 형식의 보드게임에 대한 고찰(?)을 해 보았다. 그러면 비디오 보드게임과 일반 보드게임은 어떤 차이가 있을까? 답은 간단하다. 사람이 많이 모이지 않아도 컴퓨터와 게임을 할 수 있다는 점. 그래서 혼자서도 보드게임을 할 수 있게 된 것이다. 또한, 컴퓨터 전용 캐릭터(말)도 있을 수 있으므로 악역 캐릭터나 무작위로 나타나는 행운의 아이템 등을 처리하기가 쉬워진다. 그리고 비디오게임은 기본적인 준비물이 게임소프트 뿐이기 때문에 플레이하기가 간편하고 중간에 세이브를 할 수 있어서 총 플레이 시간이 굉장히 길어져도 관계없다는 장점이 있다. 그렇다면 이러한 장점을 갖고 있는 비디오게임에는 구체적으로 어떤 보드게임들이 있을까? 마음 같아서는 MSX와 패밀리부터 지금까지의 보드게임을 전부 나열하고 싶지만 필자는 가난해서… 여기서 너무 길게 썼다고 잘려버리면 다음달부터는 땅파먹고 살아야 한다… 는 것은 아니고, 접해본 게임이 그다지 많지 않다. 그래서 비디오 보드게임의 원조를 찾고 싶어도 그 수많은 게임 중에서 찾아내기가 힘들기 때문에, 현실에 충실하자는 의미에서 필자가 갖고있는 10여개의 보드게임중 일부를 소개하도록 하겠다.

가이아 마스터 /PS/캡콤

지난 호에 공략된 최신 게임이라면 최신 게임이다. 가이아 마스터에서의 이벤트 카드는 블루마블의 황금열쇠 카드와 비슷하고, 멈춘 땅을 구입한 후에 건물을 짓는 것, 통행세 받기 등의 상당히 많은 부분이 블루마블과 비슷해, 말로만 「블루마블 같은 게임」이 아닌 게임 중 하나이다. 다른 점으로는 상대방에게 싸움을 걸어서 땅을 빼앗는 것으로 이를 위해 무기카드라는 것이 존재하며, 말(캐릭터)의 성능에 차이가 있어서 무엇을 고르느냐에 따라 게임 방법에도 차이가 있다는 것. 한 번의 게임이 다른 게임들에 비해 짧고 룰도 간단하며 복잡한 아이템도 없기 때문에, 초보자도 쉽게 익힐 수 있고 여러 명이 가볍게 한 번씩 즐길 수 있다는 것이 최대의 장점이다. 하지만 스토리 모드(또는 COM과의 대전)가 지루한 면이 있어서 혼자 즐기기 힘들고 캐릭터간 밸런스가 잘 맞춰져 있지는 않다는 점이 단점.

도테랑전철시리즈 /PS/허드슨

오랜 역사를 갖고 있는 보드게임. 도태랑 전설을 잘못 발음해서 도태랑전철이 된 것이 결국 게임으로 제작된 것이 아닌가 하는 의문이 들기도 하는데… 확실한 것은 조사중. 목적지에 들어가면 돈을 받게 되고 돈으로 상점, 공장 등을 사서 결산 때 수익을 얻는 것으로, 돈을 버는 것이 목적이지만 통행세를 받는 것은 아니라는 점에서 블루마블과 차이가 있다. 통행세가 없는데도 불구하고 언제나 긴장감 넘치는 플레이의 연속인 게임인데, 이것은 바로 봄비(거꾸로 읽으면 빈보가 되는데, 가난의 신이라고 이해하면 된다) 때문. 봄비가 붙어있는 상태에서 자기 턴이 끝나면 여러 가지 좋지 않은 일이 생긴다. 봄비가 붙어있을 때 다른 사람을 지나가면 봄비가 그 사람에게 옮겨 붙기 때문에 언제나 긴장상태로 플레이하게 되는 것이다. 가끔은 거의 재앙의 신이라고 할 수 있는 킹 봄비로 변신하기도 하는데, 언제 변신할지 모른다는 것이 긴장을 한층 더해준다. 혼자 해도 어느 정도는 할만하지만 역시 4인 플레이를 해야 제 맛이 나는 게임으로, 남에게 봄비가 붙었다고 너무 기뻐하면 현실적인 괴로움을 맛볼지도 모르니 여럿이서 할 때에는 주의하자.

▲ 킹 봄비, 붙으면 괴롭다

DX억만장자게임 /PS/타카라

타카라의 DX 보드게임 시리즈 중 하나인 억만장자 게임. DX 시리즈에는 일본특급여행게임, 인생게임, 억만장자게임, 사장게임이 있는데, 실제로도 있던 인생게임이나 억만장자게임 등을 비디오게임으로 옮겨놓은 것이라고 생각하면 된다. '타카라' 라고 하면 질색을 하는 모 필자를 위해 최대한 길게 쓰고 싶지만 아는 것이 얼마 없어서 그렇게는 못하겠고, 간단히 요약하자면 '블루마블과의 차이점이 가장 적은 게임' 이라고 할 수 있다. 누군가의 땅에 멈춰서 지불하는 통행세 외에도 통과하는 것만으로 지불해야 하는 통행세가 있어서(액수는 매우 적지만) 어떻게 보면 더 현실성이 있다고 볼 수도 있다.

센티멘탈 저니 /PS/반프레스토

새턴으로 발매된 센티멘탈 그래피티의 캐릭터들이 나오는 게임이다. 이 게임에서는 돈이 나오지 않는다. 아이템을 구입하기 위해 메달이 나오기는 하지만 메달을 모으기 위한 것은 아니기 때문에, 「돈이 목적이 아닌 게임」이라고 할 수 있다. 게임의 목적은 히로인들 중 한 명과 만나 여행을 해서 호감도를 올리는 것으로, 일본열도 전체가 배경이 된다. 히로인들의 성격이나 취미 등에 따라 어떤 여행을 좋아하는가는 전부 틀리기 때문에, 센티멘탈 그래피티를 해 보지 않았다면 누구에게 어떤 여행을 하자고 해야 할지 알 수 없다. 그래서 센티멘탈 그래피티를 해 보지 않은 사람에게는 그다지 관심을 끌지 못한데다가, 두 게임의 기종이 틀려서 양 기종을 전부 갖고있어야 한다는 치명적인 문제점이 있었다. 같이 플레이하는 친구가 좋아하는 캐릭터와 자신이 좋아하는 캐릭터가 같다면 꽤 치열한 경쟁이 되어 상당히 재미있지만, 그렇지 않은 경우에는 상당히 지루한 면이 있다. 이런저런 장점도 있고 단점도 있지만, 결과적으로 캐릭터 울궈먹기라는 느낌이 강했던 게임.

넥스트 킹-사랑의 천년왕국 /PS/반다이

투표로 왕을 선출하는 나라의 왕자가 주인공으로, 이 "임금님 선거"의 투표권을 갖고 있는 사람은 12인의 여성뿐이다. 이 12인의 여성들과 친해져서 왕이 되는 것이 기본적인 목표이지만, 왕이 되는 것뿐만 아니라 호감도를 아주 많이 올린 여성과 결혼하는 것도 가능해, 두 가지의 해피엔딩이 있다. 돈이 목적이 아닌 보드게임 중에서는 거의 최고라고 할 수 있을 정도이지만, 유명 성우들을 기용한 것에 비해 영상과의 매치가 부드럽지 못하다는 느낌을 받게 된다는 점이 단점이라면 단점.

▲ 한정판

▲ 이러다가 진짜로 싸울 수도 있다

잘릴 때 잘리더라도 한마디만 더

어떻게 하다보니 자료의 부족(PS로 발매된 게임만 소개했다)으로 허덕이며 간신히 완성했다. 이것만으로 보드게임에 대해 이해하는 것은 절대로 무리이겠지만, 보드게임 문외한에게 보드게임이 무엇인지 알리는 정도로는 충분할 것이라고 생각된다. 이미 한마디는 넘었으니 될 대로 되라는 뜻에서 끝까지 할 말 다해보자. 사람들이 보드게임을 하는 이유는 무엇일까? 필자의 경우에는 '그냥 주사위를 좋아해서' 라는 이유로 보드게임을 하는데, '남이 망하는 것을 보고싶어서' 라며 보드게임을 하는 사람도 있고, '돈을 모아 부자가 된 기분이라도 맛보자' 는 생각으로 보드게임을 하는 사람도 있다고 한다. 보드게임을 해서 어떠한 즐거움을 얻는가는 사람마다 차이가 있지만, 궁극적으로는 여러 사람이 같이 즐기는 그 자체가 바로 보드게임의 진정한 재미가 아닐까?

컬드셉트 /새턴, PS/미디어팩토리

그나마 아는 사람이 상당히 많은 보드게임이다. 빈 땅에 멈추면 카드로 생물을 불러내 땅을 점령한다. 남의 땅에 들어가면 역시 카드로 생물을 불러내 싸워서 이기면 땅을 빼앗고, 지면 통행세를 지불하는 것. 땅에 대한 것은 가이아 마스터와 비슷하다고 보면 된다(물론 이쪽이 먼저 발매했지만…). 이 게임의 가장 큰 특징은 바로 카드수집인데, 한 번 게임이 끝날 때마다 몇 장의 카드를 얻게 된다. 하지만 이미 갖고있는 카드도 잘 나오기 때문에 모든 카드를 모으려면 상당히 오랜 시간동안 플레이를 해야 한다. 그래도 게임이 재미있고 완성도가 높아 반복되는 플레이에도 지겨워하지 않고 결국은 모든 카드를 다 모은 사람도 많다. 여러 사람이 플레이 할 때 자신의 데이터를 갖고있지 않다면 기본적인 카드로만 게임을 하게 되므로, 처음 하는 사람을 끼워주기 불편하다는 단점이 있다. 결국 주변에 뜻이 맞는 친구가 없다면 혼자 하는 게임으로 전락해 버리는 비운의 보드게임.

▲ 카드 수집이 최대의 재미

액션 리플레이 코드

브레이브 사가 2

CP 65535
80019C16 FFFF

남은 돈배치
801B0204 927C
801B2048 927C 헤트리온
801B20AC 927C 메어 스펠리온
(사용 후 PAR의 스위치를 OFF로 할 것)

공격맞추면 경험치 2배
D003E412 0049
8003E412 0042

공격맞추면 레벨 업
D003E41C 0003
8003E41C 0008

경험치 얻으면 레벨 99
D003E41C 0003
8003E41C 0001

1회 레벨 업하면 최대 EP 9999
D003C31E 00A8
8003C31C 270F
D003C31E 00A8
8003C31E 3405

라이브러리 전부
B0310002 00000000
801F7C44 FFFF

일격필살 & 무적
D007C152 FEFE
8003C776 0100
D007C152 FDFE
8003C776 0000
D007C152 FFFE
8003C776 0109
(SELECT+R1버튼으로 일격필살, SELECT+L1버튼으로 무적, SELECT버튼만 누르면 원래대로 돌아온다)

무한이동
D002FF9C 0001
8002FF9C 0000
('대기' 또는 '공격' 명령으로 다음 캐릭터로 이행된다)

적 일격필살, 아군 NO 데미지
D003C754 0002
8003C754 0001
D003C776 0109
8003C776 0108

EP 줄지 않음
D003BA4E 014B
8003BA4E 0140

한 마리만 파괴하면 스테이지 클리어
D001D34E 0621
8001D34E 1400

공격이나 방어로 가츠 최대
D0026252 1D80
80026250 0001

가츠 줄지 않음
D002DE2E A220
8002DE2E A200
D0024FCA A100
80024FCA A000

존재플러그
3001143D 0001

LEVEL
3001143E 00xx

이동력
3001143F 000F

GP
80011440 0001

속성
80011442 00xx

HP
80011448 270F
8001144A 270F

EP
8001144C 270F
8001144E 270F

공격력
80011450 270F

방어력
80011452 270F

명중률
80011454 270F

회피율
80011456 270F

EXP
80011458 270F

무장1
80011460 xxxx

무장2
80011462 xxxx

무장3
80011464 xxxx

무장4
80011466 xxxx

무장5
80011468 xxxx

무장6
8001146A xxxx

무장7
8001146C xxxx

무장8
8001146E xxxx

PS용 브레스 오브 파이어 4

기동코드
D01CE422 1040
801CE422 1000

돈 최대
80112D80 967F
80112D82 0098

어디서라도 세이브 가능
D010ED0E 5FFF
80112904 0006
(사용법: 네모 버튼을 누르며 서브 메뉴화면은 아무거나 선택하면 세이브 메뉴가 나온다)

마니로(マニーロ) 포인트 10배
D01AAF60 000A
801AAF60 0064

전투 후 받는 경험치
80115F48 xxxx
80115F4A xxxx
(원하는 레벨을 집어는다)

획득 경험치 2배
D01CE0CC 1B03
801CE0CC 1AC3

획득 경험치 3배
D01CE074 1080
801CE074 1100

획득 경험치 4배
D01CE0CC 1B03
801CE0CC 1A83

1회 전투로 경험치대량획득
D01B7174 0018
901B717C 14000002
(사예라)
D01B7174 0018
800B717C 0002
D01B7174 0018
801B717E 1400

AP 줄지 않음
D01CE162 0064
801CE162 0060
D01B5A5A 0060
801B5A5A 0040
D01D8F8E 0062
801D8F8E 0060
D01B58B6 0052
801B58B6 0040

턴 종료 후 HP 모두 회복
D01D8F4A 1040
801D8F4A 1400

턴 종료 후 AP가 회복
D01D8FA6 1040
801D8FA4 0001

대시 중에는 적이 나오지 않음
D010F0AA 0002
3010F2A7 0055

스킬 리스트 전부
801135C8 FFFF
801135CA FFFF
801135CC FFFF
801135CE FFFF
801135D0 0FFF

전승사(스승) 전부
801136A0 1FFF

이동 중 대미지 받지 않음 (트랩 등)
D01D74E2 0064
801D74E2 0060

라인 브레이크 하지 않음
801C3AC6 0000
801C3AE6 0000

게임 고속화
80159C88 0001
or
D0159C88 FFE9
80159C88 0001

어떤 무기든 장비 가능
D01AF672 1440
801AF672 1400

동일한 스킬, 몇 명이라도 장비 가능
D01AAC92 9042
801AAAFC 00FE
D01AAC92 9042
801AAAFE 3402
D01AAC92 9042
801AAC90 00FE
D01AAC92 9042
801AAC92 3402
or
D01AA988 015C
801AA98C 00FE
D01AA988 015C
801AA98E 2405
D01ADC1C 0001
801ADC1C 0000
or
(사예라용)
E01AAC92 90420002
901AAAFC 340200FE
901AAC90 340200FE
(1개의 스킬을 캐릭터 전원에게 장비 가능)

용소환 몇 번이라도 사용 가능
8011372C 3FFF
or
D018D9E2 14A0
8018D9E2 1000

류의 마법에 용 소환 7개 추가
30112968 0043
8011296C 4544
8011296E 4746
80112970 4948

용변신 후에도 회복 가능
D018EE72 1040
8018EE72 1000

마법(기술 이동할 때 사용하는 것) 줄지 않음
D018C862 0060
8018C862 0040

1회 전투로 인카운터 수 대폭 업
D01AACD2 2442
801AACD0 0011

콤보를 맞추면 연속 콤보 레벨 최대
D01CE232 2442
801CE230 0003
D01CE232 2442
801CE232 3402

'체널'을 사용해도 최대 HP 줄지 않음
D01DC67A 2462
801DC678 0000

'세븐스 센스'를 몇 번이라도 사용 가능
D01D004E 1040
801D004E 1000

식료 줄지 않음
D01F37FE 2442
801F37FC 0000
D01F3822 2442
801F3820 0000
D01F384E 2442
801F384C 0000
D01F3872 2442
801F3870 0000

공동체 식료 항상 100
D00F106C 1821
800F1066 A086

공동체 문화 항상 100
D00F169A 1040
800F169A 1000

공동체 식료
301139C2 00XX

공동체 문화
301139C3 00XX

요정의 스페이스 최대
D00F453A 2402
800F44D4 00FF
D00F453A 2402
800F44D6 3402
D00F453A 2402
800F450C 00FF
D00F453A 2402
800F450E 3402
D00F453A 2402
800F4538 0064
D00F453A 2402
800F4550 00FF
D00F453A 2402
800F4552 3404

성격
301139FE 000X
(0:성실 1:보통, 2:게으름뱅이, 3: 괴짜)

하트
301139FF 00XX
(XX=00~64)

HP
30113A00 00XX

INT
30113A01 00XX

SEN
30113A02 00XX

연령
30113A10 00XX

모든 아이템 99개
B0760002 00000001
80112D98 6301
B0570002 00000001
80112F98 6301
B0450002 00000001
80113198 6301
B0550002 00000001
80113398 6301

전투 중 아이템 사용해도 갯수 줄지 않음
D01D544E 2463
801D544C 0000

'정리-통상 아이템'으로 아이템의 갯수 99개
D01B4026 1462
801B4038 0063
D01B4026 1462
801B403A 3402
D01B40CA 1040
801B40D4 0063
D01B40CA 1040
801B40D6 3402

1회 전투로 레벨 최대
D01CCE48 0016
801CCE48 0001
D01CCE98 0002
801CCE98 0001

1회 전투로 제니(돈) 최대
D018D39C 0004
8018D39C 0001

1회 레벨 업으로 HP 최대
D018F04C 0002
8018F04C 0001
D018F07C 0002
8018F07C 0001

1회 레벨 업으로 AP 최대
D018F0D0 0002
8018F0D0 0001
D018F100 0002
8018F100 0001

1회 레벨 업으로 CP 최대
D018F13C 0002
8018F13C 0001

1회 레벨 업으로 공격력 최대
D018F1A4 0002
8018F1A4 0001

1회 레벨 업으로 방어력 최대
D018F20C 0002
8018F20C 0001

1회 레벨 업으로 빠르기 최대
D018F274 0002
8018F274 0001

1회 레벨 업으로 현명함 최대
D018F2DC 0002
8018F2DC 0001

돈 MAX
80112D80 967F
80112D82 0098

플레이 타임 0:00
80112D94 0000
80112D96 0000

모든 캐릭의 스페이스 최대
B0060098 00000000
80112956 0063
B0060098 00000000
90112958 0098967F
B0060098 00000000
80112960 270F
B0060098 00000000
801129A8 270F
B0060098 00000000
80112964 03E7
B0060098 00000000
801129AC 03E7
B0060098 00000000
801129B0 03E7
B0060098 00000000
901129B2 03E703E7
B0060098 00000000
901129B6 03E703E7

모든 아이템 & 아이템 줄지 않음 (사예라 version)
B0760002 00000001
80112D98 6301
or
(게임 샤크 V2.0)
50007602 0001
80112D98 6301

모든 무기 & 무기 줄지 않음 (사예라 version)
B0570002 00000001
80112F98 6301
or
(게임 샤크 V2.0)
50005702 0001
80112F98 6301

모든 방어구 & 방어구 줄지 않음 (사예라 version)
B0450002 00000001
80113198 6301
or
(게임 샤크 V2.0)
50004502 0001
80113198 6301

모든 액세서리 & 액세서리 줄지 않음 (사예라 version)
B0550002 00000001
80113398 6301
or
(게임 샤크 V2.0)
50005502 0001
80113398 6301

슈퍼 로봇 대전 α

유니트 변경
8016A9C4 XXXX (이후 +20h)
(XXXX는 유니트 리스트 참조할 것)

유니트 리스트
0000 없음
0001 코어 파이터
0002 G-3건담
0003 코어 파이터 (G-3)
0004 코어 부스터
0005 화이트베이스
0006 그프
0007 비잠
0008 잔지발
0009 드로스
000A 그와진
000B 마젤란
000C 겔구그
000D 지옹
000E 샤아전용 자크
000F NT-1 알렉스
0010 릭돔II
0012 무사이
0013 겔구그 J
0014 건담 시작 1호기
0015 코어 파이터 II
0016 건담 시작 1호기 Fd
0017 코어 파이터 II Fd
0018 건담 시작 2호기
0019 건담 시작 3호기
001A 건담 스테이멘
001B 자멜
001D 가베라 - 테트라
001E 노이에 - 질
001F 잠 겔트 II
0020 짐 커스텀
0021 겔구그 - M
0022 Z 건담
0023 웨이브라이더
0024 Z II
0025 Z II (MA)
0026 건담 MK-II (흑)
0027 건담 MK-II (흑)
0028 건담 MK-II (백)
0029 G 디펜서
002A 슈퍼 건담
002B 백식
002C 백식'
002D 풀아머 백식
002E 릭 디아스
002F 릭 디아스
0030 메타스
0031 메타스 (MA)
0032 마라사이
0033 햄사
0034 햄사 (MA)
0035 가브스레이
0036 가브스레이 (MA)
0037 바이아란
0038 한브라비
0039 한브라비 (MA)
003A 파라스 · 아테네
003B 큐베레이
003C 앗시마
003D 앗시마 (MA)
003E 바운드 독
003F 바운드 독 (MA)
0040 사이코 건담
0041 사이코 건담 (MA)
0042 사이코 건담 MK-II
0043 사이코 건담 MK-II (MA)
0044 디오
0046 린호스 Jr
0047 라 카이람
0048 도고스 기어
0049 알렉산드리아
004A 아우도무라
004B 쥬피트리스
004C 가프랑
004D 가프랑 (MA)
004E ZZ 건담
004F G 포트리스
0050 코어 파이터 (ZZ)
0051 풀 아머 ZZ 건담
0052 G 포트리스
0053 즈사
0054 R · 자자
0055 드라이센
0056 엘멜렌
0057 드벤울프
0058 게마르크
0059 큐베레이 MK-II
005A 큐베레이 MK-II
005B 벤잔서
005C 엔드라
005D 그와단
005E 가루스 J
005F 바우
0060 가자 D
0061 가자 D (MA)
0062 자크Ⅲ
0063 자크Ⅲ'
0064 ν 건담
0065 ν 건담 HWS
0066 리가지 (BWS)
0067 리가지
0068 제간
0069 기라 도가
006A 기라 도가
006B 야크트 도가
006C 야크트 도가
006D α 아질
006E 사자비
006F 레우루라
0070 건담 F90V
0071 건담 F91
0072 비기나 기나
0073 라플레시아
0074 벨가 기로스
0075 벨가 기로스
0076 벨가 다라스
0077 V 건담
0078 톱 파이터 (V)
0079 코어 파이터 (V)
007A V 대시 건담
007B 톱 파이터 (VD)
007C 코어 파이터 (VD)
007D V2 건담
007E V2 어설트 건담
007F V2 버스터 건담
0080 V2 어설트 버스터 건담
0081 코어 파이터 (V2)
0082 V 건담 헥사
0083 톱 파이터 (VH)
0084 코어 파이터 (VH)
0085 건이지
0086 건 블래스터
0087 화이트 아크
0088 콘티오
0089 신금
008A 조크리
008B 조로앗
008C 리겐쥐
008D 게드라프
008E 잔넥
008F 리그 · 신금
0090 리그 · 콘티오
0091 아드라스테아
0092 고트라탄
0093 윙 건담
0094 윙 건담 - 버드 형태
0095 윙 건담 제로
0096 윙 제로 - 네오버드 형태
0097 윙 제로 커스텀
0098 건담 데스사이즈
0099 건담 데스사이즈 헬
009A 건담 데스사이즈 헬 커스텀
009B 건담 샌드락
009C 건담 샌드락'
009D 건담 샌드락 커스텀
009E 건담 헤비 암즈
009F 건담 헤비 암즈'
00A0 건담 헤비 암즈 커스텀
00A1 셴론 건담
00A2 알트론 건담
00A3 알트론 건담 커스텀
00A4 건담 에피온
00A5 건담 에피온 · 버드 형태
00A6 톨기스
00A7 톨기스 II
00A8 톨기스 Ⅲ
00A9 리오
00AA 에어리즈
00AB 아레이트
00AC 메리크리우스
00B1 단바인
00B2 단바인 (파랑)
00B3 빌바인
00B4 빌 레이버
00B5 빌바인
00B6 빌 레이버
00B7 보츤
00B9 레프라칸
00BA 하이퍼 레프라칸
00BC 라이넥
00BD 바이엘스
00BF 즈와스
00C0 스프리건
00C1 그란가란
00C2 고라온
00C3 윌 위프스
00C4 게아가붕
00C5 다이탄 3
00C6 다이 파이터
00C7 다이 탱크
00C8 마하 아타커
00C9 양산형 다이탱크
00CA 양산형 다이 파이터
00CB 마징가 Z
00CC 마징가 Z (스크랜더)
00CD 마징가 Z
00CE 마징카이저
00CF 호버파일
00D0 젯트파일
00D1 카이저 파일더
00D2 아프로다이 A
00D3 다이아나 A
00D4 보스보롯
00DA 제노사이더 F9
00DB 제노버 M9
00DD 제트 파이어 P 1
00E1 그레이트 마징가
00E3 비너스 A
00EC 양산형 그레이트 마징가
00F1 겟타1
00F2 겟타2
00F3 겟타3
00F4 이글호
00F5 재규어호
00F6 베어호
00F7 겟타 드래곤
00F8 겟타 라이가
00F9 겟타 포세이돈
00FA 드래곤호
00FB 라이거호
00FC 포세이돈호
00FD 진 겟타1
00FE 진 겟타2
00FF 진 겟타3
0100 진 이글호
0101 진 재규어호
0102 진 베어호
0103 양산형 겟타 드래곤
0129 이글 파이터 H
012A 이글 파이터 A
012B 랜드 쿠가 N
012C 랜드 쿠가 H
012D 랜드 쿠가 A
012E 랜드 라이거 N
012F 랜드 라이거 H
0130 랜드 라이거 A
0131 빅모스 N
0132 빅모스 H
0133 빅모스 A
0134 단쿠가
0135 블랙 윙 N
0136 블랙 윙 H
0137 EVA 초호기
013A EVA 초호기 (폭주)
013B EVA 영호기
013C EVA 영호기'
013E EVA 2호기
013F EVA 2호기
0140 EVA 3호기
014D EVA 양산기
014F RX-7 나우시카
0150 RX-7 자웰
0151 RX-7 마식
0152 건버스터
0154 버스터 머신1호
0155 버스터 머신2호
015D 마크로스 (요새형)
015E 마크로스 (로보트형)
015F 마크로스
0161 VF-1A 파이터
0162 VF-1A 가워크
0163 VF-1A 배트로이드
0164 VF-1A(S) 파이터
0165 VF-1A(S) 가워크
0166 VF-1A(S) 배트로이드
0167 VF-1A 파이터
0168 VF-1A 가워크
0169 VF-1A 배트로이드
016A VF-1A(S) 파이터
016B VF-1A(S) 가워크
016C VF-1A(S) 배트로이드
016D VF-1J 발키리 F
016E VF-1J 발키리 G
016F VF-1J 발키리 B
0170 VF-1JA 아머드 발키리
0171 VF-1A 파이터
0172 VF-1A 가워크
0173 VF-1A 배트로이드
0174 VF-1A(S) 파이터
0175 VF-1A(S) 가워크
0176 VF-1A(S) 배트로이드
0177 VF-1S 파이터
0178 VF-1S 가워크
0179 VF-1S 배트로이드
017A VF-1S(S) 파이터
017B VF-1S(S) 가워크
017C VF-1S(S) 배트로이드
017D VF-1J 발키리 F
017E VF-1J 발키리 G
017F VF-1J 발키리 B
0180 VF-1J(S) 파이터
0181 VF-1J(S) 가워크
0182 VF-1J(S) 배트로이드
0183 VF-1J 발키리 F
0184 VF-1J 발키리 G
0185 VF-1J 발키리 B
0186 VF-1J(S) 파이터
0187 VF-1J(S) 가워크
0188 VF-1J(S) 배트로이드
0189 VF-1S 파이터
018A VF-1S 가워크
018B VF-1S 배트로이드
018C VF-1S(S) 파이터
018D VF-1S(S) 가워크
018E VF-1S(S) 배트로이드
019B 휴케바인MK-II
019D 휴케바인MK-III
019E 휴케바인 복서
019F 휴케바인 건너
01A0 그룬가스트 · 식
01A1 G 호크
01A8 SRX
01AA R-1
01AB R-윙
01AE R-2
01AF R-2 파워드
01B0 R-3
01B1 R-3 파워드
01B2 R-건 파워드
01B3 R-건 파워드
01B4 사이버스터
01B5 사이버드
01B6 사이버스터
01B7 사이버드
01B8 사이버스터
01B9 사이버드
01BA 그랜존
01BB 발시오네R
01C6 YF-19 파이터
01C7 YF-19 가워크
01C8 YF-19 배트로이드
01C9 YF-21 파이터
01CA YF-21 가워크
01CB YF-21 배트로이드
01E0 큐베레이 MK II
01E5 VT-1 발키리 F

자금 최대
8006E8F0 E0FF
8006E8F2 05F5

자금
8006E8F0 967F
8006E8F2 0098

강화 파츠 MAX
8016C2E0 0909 부스터 & 메가부스터
8016C2E2 0909 마그네트 코팅 & 아포지 모터
8016C2E4 0909 바이오센서 & 사이코프레임
8016C2E6 0909 하로 & 초합금
8016C2E8 0909 하이브리드 아머 & 초합금 Z
8016C2EA 0909 초합금 뉴Z & 고성능 레이더
8016C2EC 0909 고성능 조준기 & 미노프스키 크래프트
8016C2EE 0909 미노프스키 드라이브 & 빔 제어의 머루
8016C2F0 0909 실드 발생장치 & 대빔코팅
8016C2F2 0909 핀포인트 배리어 & 이너션 캔슬러
8016C2F4 0909 안테이 연향 & 안드로메다 문어구이
8016C2F6 0909 프로펠런트 탱크 & 프로펠런트 탱크S
8016C2F8 0909 리페어 키트 & 리페어 키트S

한 번에 LV 99
D00B49D4 0002
800B49D4 0001

한 번에 경험치 2배
D00B49B6 0065
800B49B6 0063

적을 없애면 기력 최대
D00B4DC2 1440
800B4DC2 1040

SP 무제한
D00B4FF8 0045
800B4FF8 0040
D00B4F32 0052
800B4F32 0040

EN 무제한
D00B7392 0065
800B7392 0060

무기 탄수 무제한
D00B73D8 FFFF
800B73D8 0000

SELECT 버튼으로 무적 설정
(△ 버튼으로 해제)
D005C208 0100
800B7FF8 0000
D005C208 0010
800B7FF8 FFFF

정신기 감소하지 않음
D00B4F32 0052
800B4F32 0040
※ 정찰은 줄어든다

공격시 EN과 탄수 감소하지 않음
D00B739E A602
800B739E 2000
D00B73D8 FFFF
800B73D8 0000

강화파츠의 이름 표시
8016C2DC FFFF
8016C2DE FFFF

강화 파츠 ALL 9개
(PAR2이후)
50001A01 0000
3016C2E0 0009
(사이파워블)
80190002
00000000
3016C2E0 0009

경과 턴(총턴수)
8006E8F4 xxxx
(xxxx=0001~)

경과 시나리오 수
8006E8F4 xxxx

PLAYSTATION ACTION REPLAY CODE

新 플스 투 時代

행복의 나라에 어서 오세요

행복의 나라에 어서 오세요. 이곳은 여러분 모두가 행복할 수 있는 곳입니다. 인생은 즐기며 살 때 행복합니다. 주어진 모든 상황을 즐기세요. 어렵고 힘든 일이 닥쳐와도 그 상황을 즐기세요. 그러면 곧 행복해질 것입니다.

▼사진은 브레이브 사가2의 한 장면입니다. 절대조작 아님

안녕하십니까, 곰됴이입니다. 덥군요. 이제 거의 여름날씨 같습니다. 그나마 사무실은 시원한 편이라서 괜찮은데 식사하러 바깥에 나가면 거의 찜통이로군요. 더위에 약한 저로서는 힘들 따름입니다.

지난달 마감 끝나고 나서 그동안 못해본 RPG를 해보려고 여러 게임을 시작했습니다. 일단 FF8 멋지더군요. 역시 그 멋진 동영상은… 후우… 일단 이건 차분히 하려고 보류. 다음, 예전에 SFC로 재미있게 했었던 스타오션의 2탄인 세컨드 스토리. 슬슬 시작했습니다. 그래픽 예쁘고…, 캐릭터 귀엽고…, 그런데, 전투까지 가는 시간이 너무 걸리더군요. 이것도 보류. 발키리 프로필. 오오~ 역시 멋진 그래픽에 예쁜 캐릭터~!! 슬슬 플레이를 하는데… 왜 이리 첫번째 세이브포인트가 머냐!! 역시 보류. 허어…, 테일즈 오브 데스티니. 우… 그 전에 했던 RPG에 비하면 그래픽이 너무 구리다…, 보류. 보류… 보류… 거의 10개의 RPG를 시작했지만 세이브파일만 양산한 채(아무 것도 없던 메모리카드가 15블럭 모두 꽉 찼습니다) 모두 그만두고 말았습니다. 휴…, 게다가 PC용 RPG시작한 것까지 합치면 거의 20종류는 되겠군요. 모두 중간에 그만두고 말았습니다. 쩝. 왜 그런지 RPG가 이젠 재미는 있지만 플레이 할 엄두가 나지 않게 되어버렸군요. 자력으로 엔딩 보기도 힘들어졌고….

결국 지속적으로 계속 하게된 게임은 '프론트미션 서드' 입니다. 스토리 좋고… 로딩 빨라져서 좋고… 1편부터 팬이었고, RPG처럼 대사 많이 들을 필요도 없고…, 이리저리 돌아다니지 않아도 되는 외길 진행… 편하더군요. 결국은 아리사편 다 깨고 에마편 중반에 접어들었습니다. 마감 끝나면 또 진행해야죠.

결론은, 늙어서(?) 그런지 RPG 플레이가 힘들다는 것(늙은 것이랑 RPG랑 무슨 상관?), 이리저리 이벤트 찾아 돌아다니는 것이 너무 귀찮더군요. 그렇지만 RPG도 너무 너무 하고 싶은데~, 저에게 있어서 이런 현상은 앞으로도 계속될 듯 합니다.

공지 : 독자의 글은 저자와 '비협의' 하에 임의로 중략되어 있음을 알려드립니다.

곰됴이가 현재 사고 싶은 Goods

1. 인터넷 돌아다니며 찾은 프론트미션의 번처 액션 피규어. 역대 주인공이라면 시작시에 꼭 타고 나오는 제니스다!!! 서드에서는 격투계+근거리의 더블 어설트의 스킬을 갖고 있는 기체라서 체력이 높다. 가격은 2,980엔

2. 에마가 처음 타고 나오는 드레이크 M2C. 장거리 기체. 역시 2,980엔. 갖고 싶다~

안녕하세요 곰됴이님. 신플스 투 시대에는 첨으로 사연보내는 곽동희라고 합니다. 잘 부탁드려요.
얼마전 제가 마산에서 부산으로 이사를 했답니다. 마산에 살 때 자주 가는 게임점이 있었는데 이름도 거창한 게임파×였답니다. 플스 시디를 살때면 항상 들리곤 했죠. 언제나 반갑게 맞아주시면서 천원씩 깎아주시는 친절한 아저씨가 계셨기 때문입니다. 그 아저씨께서도 파워를 무지하게 사랑하였는지 저보고 파워만 보라고 권해주시고 또 게임점 이름도 게임×워로 지으셨다고 하세요. 그런데 제가 이사를 가는 바람에 그 게임점에 못가고 있답니다. 내가 왜 안오냐하고 눈물을 흘리고 계실(?) 아저씨를 생각하니 가슴이 답답하네요. 그래서 이사를 가서 못 가고 있다는 걸 알려드리기 위해 이렇게 공개적으로 사연을 쓰고 있는 거랍니다.
친구들도 보고 싶네요. 짜아식들~ 공부는 잘하고 있으려나? 연락도 안하고… 배틀넷에서 만났던 종민이, 종호형, 세종형, 그리고 저를 만났던 많은 파워독자들… 가짜였지만 겜 잘하시는 사미님… 모두모두 보고 싶네요.
그럼 빠이이이이이이이이~(담당자 주 : 검열 삭제 - 전화번호 공개 불가로 인하여)로 연락하십쇼. 언제든지 환영입니다.

▶ 죄송합니다. 전화번호는 게재해드릴 수 없습니다. 그래서 담당자 권한으로 맘대로 삭제… 아쉽지만 연락은 직접 시간이 나는 대로 해보세요. 마산에서 부산. 멀긴 해도 마음이 있다면 못 갈 거리는 아니겠지요.
그런데 배틀넷에 가짜 사미가 있다더니 진짜로군요? 사미가 스타 크래프트 하는거 보면 정말 신기할텐데… 가짜 사미는 고수라니 신기할 따름입니다. 허허… 사미도 인기인이었군…. 스타 고수가 사미를 사칭하다니…. 근데, 사미 사칭하면 뭔가 좋은 일이 있나보죠? 나도 한번 사미 사칭해볼까…? 아, 나중에 저를 사칭하는 사람이 나올지도…. 그러나 저도 스타는 하지 않으니 배틀넷에 '곰됴이'가 보여도 믿지 마십시오….

안녕하세요. 오늘은 석가탄신일이라서 내무실에 앉아 게임파워를 읽고 있는 군바리 독자입니다. 참고로 전 상병 말호봉이구요, PS를 집에 고이 모셔놓고 있는 비운의 PS유저입니다. 제가 겜책을 읽을 짬밥이 되서야 게임파워를 사 모으고 있습다. 지금은 00년 1월호부터 6월호까지 갖고 있는데 5월호를 빼먹고 말았습니다. 어떻게 사 모았냐구요? 휴가 가는 후임병, 외박 나가는 후임병 등에게 시켜서 사오게 했답니다. 그런데 그만 5월호를!… 욱! 가슴이 너무 아픕니다. 5월호에 무슨 기사가 나갔는지 무슨 공략이 나갔는지를 알기 위해 6월호 뒷편 퀴즈상품에 사진이 실린 5월호의 공략기사를 보려고 안간힘을 쓰다 포기해버렸습니다. 하아~. 이런 제 심정 알려나 모르겠습니다. 어떻게 5월호 구할 수 없나요? 제 부대가 ××대학 뒤에 있습니다. 서울까지 외박으로 나갈 수 있는데 중고책(게임파워 5월호)을 살만한 곳은 없나요? (후략)

▶ 남성 게이머의 가장 큰 걸림돌은 군대죠. 군대 가기전에 아무리 게임 잘했어도 제대하고 나면 게임 정보고 게임 실력이고 대폭 다운되는 것이 일반적인 현상입니다. 임정기 상병은 그런 면에서 열심히 게임파워를 읽으시면서 게임 정보에 뒤쳐지지 않기 위해 노력하고 있군요. 좋은 게이머의 자세입니다. 이왕이면 다른 사람들도 게임파워에 중독시켜 버리세요. 허헛.
5월호의 PS 공략게임은「성전사 단바인」, 「스트라이더 비룡 2」, 「제트로 GO!」, 「사이폰 필터 2」, PS2 공략 게임은 「릿지 레이서 V」, 「스트리트 파이터 EX 3」, 「결전」, 「드럼 매니아」, DC 공략게임은 「세가 GT」였습니다. 과월호 문의는 게임파워 맨 뒤 페이지에….

안녕하세여!! 저두 사연 좀 보내고 싶어서…쓰게됐습니다!! 전 철권을 무지 좋아 하지여. ^^
이번 사연을 보내게 된 이유는 저번에 오락실 들쑤시기에서 오락실에서 전자침하고 테니스 줄을 이용하여 오락을 무료(?)로 하는 것이 나왔잖아여(방법은 안나왔지만…). 그걸 저희 동네에서는 거의 알고 있더군요! 저는 한 달쯤 전에 알게 됐는 데 그거 무지 재미있더군요! 코인 넣는 곳에 넣다(?) 뺐다(?) 하면 돈이 올라가는 것이 무지 재미있습니다…. 그걸로 게임도 무료로 해보고 오락실 아저씨에게도 많이 혼나보고 아주 스릴 넘치더군요!! 그 줄 하나에서 엄청난 힘이 나오더군요 형님도 해보았습니까? 이젠 하지는 않지만 언제 또 할 줄 모르겠더군요.

▶ 으음… 떠돌이를 혼내줘야겠습니다. 어디서 애들한테 나쁜 걸 가르쳐가지구…. 돈을 넣고 해야 오락의 소중함을 알게 되는 법입니다. 아무리 가정용 게임기로 대전게임 연습해봐자 100원 넣고 안 죽으려고 별별 치사한 방법 다 써가며 대전게임 연습하는 것이 실력이 1000배는 늡니다! 단돈 백원의 소중함을 아십니까? 백원밖에 없을때 자신있게 상대에게 연결했는데 그 상대가 온갖 압살한 수를 써서 자신을 이겼을 때, 다시 하고 싶지만 돈이 없어서 쩔쩔매는 그 기분…. 그걸 알아야 고수가 됩니다. 떠돌이가 그런 기획을 쓴 이유는 이걸 한번 해봐라! 라는 것이 아니라 '이런 방법도 있었지…(먼 눈)' 하면서 추억을 되새겨보라는 글이었습니다. 악용하지 마세요. 이젠 안하신다고 해서 안심했더니만 언제 또 할지 모른다니요!!!! 오락실이 장사가 잘 되어야 오락실에 최신종 게임도 잘 들어오는 법입니다. 오락실에 구종 게임과 경품게임만 들어오는 사태가 벌어지기 전에 오락실 아저씨께 충성하세요! ……이건 아닌가?

안녕하세요~ Su-Jae군입니다…. 보내 주신 엽기 파일들은 잘 받았습니다…(황당하더군요…)
지난 15일은 스승의 날 이었습니다. 아~ 성년의 날도 되더군요. 그 날, 저희들은 집에 빨리 간다는 생각에 부풀어올랐습니다. 그러나… 그 날 체육복을 입고 오라고 하더군요. 뭐, 체육대회를 한다고들 하던가? 하여튼 학교에 빈손으로 갔습니다…. 1, 2학년들은 줄다리기를 하고 3학년은 기마전을 했습니다. 기마전을 했는데… 왠지 두근두근 메모리얼2가 생각나더군요…^^; 기마전을 하다가 죽을 뻔했습니다. 10개 반을 5반으로 나누어 붙었는데 좀 많더군요…
저희 편은 이리저리 피해가며 생명을 유지하고 있었지만, 갑자기 적의 기습으로 저의 안경이 부서졌습니다. 눈에 보이는 게 없더군요. ;;; 마구 돌진하며, 하나씩, 하나씩 처치해갔지만.. 적들의 연합공격으로 처참하게 깨졌습니다.
T_T 그리고 덕분에 안경이 깨져서 제 한달 용돈을 날릴 뻔 했습니다.
휴~ 스승의 날인데 선생님께 꽃을 만들어 드리려고 했지만… 시간이 없던 관계로 드리지 못했습니다. 다른 아이들은 엄청나게 선생님께 드릴 선물을 갖고 왔는데, 빈손으로 왔다가 가니, 마음 한구석이 허전하더군요. 선생님께 죄송스럽기도 하고… 그런데… 곰됴이님은 기억에 남으신 선생님이라도 계십니까? 저는 있습니다…. 음… 초등학교 3학년 때 담임선생님 이셨는데….
아무래도 여기서 더 쓰면 글이 길어질 것 같아 이만 줄이겠습니다.

*▶ 저런, 안경이 깨져버렸군요. 허어… 부서진 안경의 명복을 빕니다.
운동회라… 그래도 재미있게 논 것 같군요. 저는 운동회날은 땡박혀서 딴 짓하고 놀기만
했었는데… 운동회때 도키메키2를 생각하시다니… 왠지 고수재군을 비롯한 친구들이 SD 캐릭터가 되어서 운동장을 뛰고 있는 모습을 상상하게 됩니다.
비슷한 제 친구 이야기를 해드리죠.
녀석이 동원훈련을 갔습니다. 야간 훈련을 하는데(요즘 예비군훈련은 무섭습니다…) 갑자기 총 들고 자세 잡고 있자니 스타크래프트의 고스트가 생각났다더군요.*

"Ghost Reporting~" ← 뭔 소린지 아시죠?

*그 이후, 동원훈련장은 Real 스타 크래프트의 열풍에 빠져 전부 자신이 무슨 스타의 유닛이 된 양 놀았다고 하는 이야기가 전해집니다(뭐냐!! 썰렁하잖냐 -_-).
스승의 날, 전 선생님이나 한 분 찾아가려 했지만…. 어떤 분을 찾아가야 할 지 모르겠더군요. 어떤 선생님이든 다 소중하고 고마우신 분이었기 때문이지요. 그 중에서 가장 고마우신 분이 있었습니다. 국민학교 6학년때 담임선생님(여선생님)이신데 그 분은 물론 다른 선생님께서 해주시듯 여러가지 고마운 일을 해주셨지만 어느 날, 저희 반 아이들을 모아놓고 10년 뒤에 다시 만나라고 날짜와 시간을 정해주셨습니다. 그 날이 95년 6월 6일이었죠(6학년 6반이었거든요).
시간은 흘러… 10년이 지났습니다. 그날 약속장소에는 친구들이 꽤 모였죠. 한 20명 정도 되던가요? 그런데 정작 선생님의 모습이 보이지 않았습니다. 어떤 아이가 말하더군요. 선생님은 몇 년 전에 돌아가셨다고…. 저희 또래의 아이가 있던 분이셨으니까 아직 그렇게 나이 많이 드신 분도 아니었는데 일찍 세상을 떠나신 것입니다.
그런데 선생님은 아들에게 '××년 6월 6일 아이들이 모일 테니까 꼭 나가보거라' 라고 유언을 남기셨다고 합니다. 돌아가시기 전까지 그 약속을 기억하고 계셨던 것입니다.
그 후 친구들은 자주 만나게 되었고, 선생님의 산소도 찾아갔었습니다. 하지만 모두들 사회인이 되니 이제는 만나기 힘들어져버렸군요. 기껏 돌아가시기 전까지 그 약속을 기억해주셨는데 저희는 너무 빨리 잊은 것이 아닌가 싶습니다.
고수재 학생은 e-mail을 많이 보내주어서 심심치 않았답니다. 그 중 하나만을 여기에 실었는데 다시 고마움을 전합니다.*

안녕하세요? 곰됴이님. 신플스시대는 처음이네요…. 하긴 6개월만에… 이렇게 파워를 사서 뒤적거리니…. 앞으로 성민이는 매달 꼬박꼬박 이야깃거리 보내드리겠습니다. 새롭게 코너를 맡았으니 축하드릴께요… 짝! 짝! 짝!
시험이 끝나고 오락실에 가서(시험기간 중에도 하루도 거르지 않고 오락실에 갔지만…) DOA2를 했습니다. 너무 너무 재미있어서 3200원을 투자했어요. 그런데 DOA2 기계가 나타내는 말은 GAME OVER 였습니다. 어떻게 하면 이런 대전격투류의 게임을 잘할 수 있을까요? 킹오파는 조금 하겠던데… 벌써 DOA2의 공략집이 나간건 아니겠죠? 나갔다면 어떻게라도 구하기 위해 용돈을 아껴볼까 합니다(돈 모아서 DC라도 살려고 했는데…).
철권도 재미있게 보이지만 철권은 형드림 연속으로 연결해서 하려고 해도 시간상 문제도 있고 어떤 나쁜 인간이 게임 플레이 도중에 뒤통수를 치고 도망가는 놈이 있어서…. 혹시 곰됴이님도 당하신 적이 있으신지…. (하략)

*▶ 대전격투게임을 잘하려면 「대전격투게임 공개강좌」를 보세요!…라고는 하지만 아직 강좌를 시작한지 얼마 안되어서 별 다른 정보도 나오지 않고 있는 데에다가 저도 DOA2는 잘 못합니다. 1탄은 조금 했지만…. 대전격투게임을 잘하려면 뭐니뭐니해도 냉정한 판단력이 중요하다고 생각합니다. 흥분하면 게임을 풀어나갈 수 없죠. 상대의 도발에도 '이건 게임일 뿐' 이라고 생각하는 냉정함이 필요합니다. 성격 급한 사람들은 절대 고수가 되기 힘들죠. 그렇지만, 승부 근성이 부족해도 고수는 될 수 없습니다. 승부근성과 냉정함, 이 두 가지가 일단 고수가 되기 위한 기본적인 마음가짐입니다.
실제 대전으로 들어갔을 때는 모든 대전격투게임의 기본은 '거리 맞추기' 입니다. 자신이 사용하는 기술의 사정거리와 효과 등을 제대로 알고 상대에게 맞추어 적절히 판단해나갑니다. KOF(킹 오브 파이터즈)시리즈가 SF(스트리트 파이터)시리즈와 다른 점은 바로 이 거리 맞추기의 요소가 SF보다 약하다는 점입니다. 바로 여러가지 점프 공격(소점프, 중점프, 대점프)이 우수하기 때문이지요. 실제로 KOF99에서는 소점프 강킥만으로 여러 상대를 물리치는 사람도 보았으니 그런 것은 거리 맞추기의 요소가 많이 없어진 상태라고 볼 수 있지요. 물론 KOF도 팀배틀을 하는 고수나 혹은 동네고수 수준이 되면 대전에 있어서의 거리 맞추기란 요소가 중요하게 부각되지만 동네 수준에서는 점프 남발 플레이어들이 강한 것은 사실인 것 같더군요. 그래서 SF는 KF보다 인기가 떨어지는 것이구요. 대시도 없고 중수 정도만 되면 처절한 거리 싸움에 기본기 남발전…. 뭐가 더 낫다고는 말하기 힘듭니다.
나머지 고수의 요소라면 지식이겠죠. 남보다 조금이라도 더 많이 아는 것은 대단한 메리트입니다. 이런 상황에서 이런 기술은 꼭 들어간다. 이런 상황에서 저런 콤보는 확정이다. 이 기술을 막고 어떤 기술을 쓰면 확실하게 반격할 수 있다. 이런 것들을 많이 아는 것은 대전에 있어서 남보다 한 수 위에 서있는 것입니다. 이런 것은 공략집을 봐서 얻을 수 있는 것이 아니라, 풍부한 실전 경험만이 해결해줄 수 있는 것이지요. 공략집에 있는 지식들은 그냥 보는 것만으로는 결코 자신의 것이 될 수 없습니다. 적용시켜서 여러번 플레이를 해보아야 자신의 것이 되는 것이지요.
아참, DOA2 공략은 예전에 아케이드용으로 공략이 나갔었습니다. 3월호와 4월호였으니 참고 하시길….*

대구 사는 lucipel 입니다. 웅…파워 같은 경우에는 챔프시절부터 사봤는데 글을 보내는 것은 처음이랍니다(우표 값이 아까워서). 뭐 이제 e-메일로 보내니 우표값 문제가 전혀 안 들기에 앞으로 자주자주 보낼 예정입니다.
저번 달에 파워티켓응모…떨어졌습니다…. 뭐 그리 기대는 안했지만…(3일을 밤새며 이 달 파워를 기다렸어요^^)
내 친구녀석이 21일에 코믹월드가 있다고 하던데 이 달 21일인지, 다음 달인지 말을 안 해줘서^^; 뭐 이번 달일 것 같아서 코스프레를 첫 도전할 예정…그런데…그런데… 캐릭터를 못 정했어요…. 주위에 코스프레하는 녀석이 몇몇 있어서 공동작업을 하려고 했는데 전부다 따로 놀게 되었군요. 한 녀석은 '붉은 돼지' 다른 녀석은 검심의 '소지로'를…. 저는 검은 옷을 입은 캐릭터를 생각했었습니다. 처음에는 건담윙의 듀오… 그런데 친구 녀석의 만류(짱돌을 맞을 거라면서..)와 저두 좀 그래서… 그 친구가 아일랜드의 요한을 해보라고 하더군요…저하고 이미지가 비슷하다면서…음, 칭찬인지 욕인지….
요한은 머리 염색이 좀 그래서 보류하고 있는데 흰머리는 맥주에 머리를 감으면 완성이 된다고 하여 귀가 솔깃~. 뭐, 좀 그렇지만… 딴 녀석은(붉은 돼지)은 디 엔 엔젤의 다크를 해보라고 하더군요…그 녀석도 저와 닮은 이미지라면서…(도대체 나의 이미지는 뭐냐!!!) 뭐 그 녀석은 날개 만들기가 짜증나서 최후로 밀어 놓았습니다…. 웅…처음 하려니 어려워~
잡담, 저번 달 말에 세이클럽 건담 동호회 대구사람끼리 모인 적이 있었는데 길을 해멘다고 40분을 소요…내가 방향치라니…잡담 둘, 기말고사가 끝났는데…결과가…말하기가 싫군요….
헛소리 : 로봇대전 알파!!! 각성해라 반프레스토!!!(넘 하고 시퍼)

▶ 코스프레라… 저도 해보고 싶으나, 게을러서… 코스프레 하시는 분들은 참 부지런한거 같다는… 게다가 귀찮아서… 팬더나 쿠마 코스프레를 해보고 싶은데, 팬더는 역시 예쁜 아가씨가 옆에서 샤오유 코스프레를 해줘야 맛이 날테고…(이건 가능성 있음) 쿠마는 헤이하치 코스프레를 누군가 해줘야 맛이 날텐데…(이건 가능성 없음) 사실 곰인형 옷이 무지 더울 것 같기도 하고 만들기도 어려울 것 같아서 안하는 거지만…;
근데 코스프레도 좀 특이한 것을 해보세요. 남들이 안 하는 것 남자로서 카드캡터 사쿠라 코스프레를 한다던지…(돌아가다가 칼 맞겠죠? 아참, 칼을 쓰면 피가 나서 옷을 뺏어 입지 못하게 될테니 돌 맞을지도 모릅니다). 에… 몰라요. 난 그런 사람이 아닌데…;
방향치는 정말 심각한 사람들이 꽤 있습니다. 제가 아는 애는, 음식점에 들어갔다가 다시 나오면서 반대방향으로 가더라구요. 왜 그리로 가나 했더니 이쪽 아니냐고… 좀 심하더군요.
현재 옆에서 두 사람이 알파를 하고 있습니다. 하고 싶지만 원고가 아직 남아서… 흑흑. 마감 끝나면 열심히 해야죠.

안녕하신게라~(?) ^^ 저번 호에 저의 사연이 실려서 괴성(?)을 지르고 다니는 길성군입니다. 그나저나 요즘 전 심각한 고민에 빠져있습니다. 그것은 바로 플스 2와 드캐 때문입니다. 저번까지는 플스2를 사려구 굳게 마음먹었지만 요즘엔 드캐가 사고 싶어졌습니다. 그래서 플스 팔 때 얼마정도나 받을까 하고 겜샵에 들렀는데… '안 사' 라고 냉혹히 말씀하시더군요. 아~ 이제 어쩌죠? 벌써 플스 위기인가요? 결국 전 우리반 애들한테 PR을 하고 다닙니다(플스 사라는 PR). 몇명 애들이 와서 물어보기도 했는데 그 중 제 친구 1명이 사겠다고 했습니다. 그녀석은 사이킥 포스와 철권3을 가장 하고 싶다고 했습니다. 전 당연히 그 CD가 있죠(헤)! 거래는 미정이지만, 며칠후엔 할 것 같습니다. 이 플스 팔고 받은 돈과 금식 ×깐거랑(어머니 죄송!), 용돈 모은거랑 조금씩 모아 살겁니다. PS2는 나중에 사야죠. ^^; 음….

▶ 그럼 다음달부터는 Dr. M의 DC인 앞으로 사연이 가겠군요. 헛허. 아직 PS2는 비싸죠. 제 주변에도 구입한 사람은 많지 않으니…; 처음 나오는 하드웨어의 문제점인 RPG가 적다는 문제점도 있고해서 PS2 구입은 당장은 서두르지 않아도 될 듯 합니다. 나오는 게임을 보고 하드웨어를 구입하는 것이 현명한 게임기 유저의 자세이겠죠. 돈이 많다면야 모든 게임기를 구입할 수도 있겠으나…; 보통의 학생 신분에서 그러기는 힘들죠. 일단 PS2보다 저렴하고 PS보다 우수한 DC를 사서 즐기셔도 무방할 듯 합니다. DC에도 재미있는 게임이 많으니까요. 모쪼록 DC 구입하셔서 재미있게 즐기세요. 저도 아직 DC를 못사서 소울칼리버를 못하고 있어요…; 흑흑.

안녕하세요. 저는 게임을 사랑하는 00학번 대학생입니다. 저~ 부탁드릴 것이 있는데요. 이 번에 국어 작문숙제중에 어떤 주제에 대해 논문형식의 장편의 글을 써야하는데 자료도 찾고 출전도 적어야하는데 제가 조금 아는 거라고는 게임밖에 없고 관심분야도 게임밖에 없어서 이번 숙제의 주제를 「게임의 역사와 게임이 앞으로의 나아갈 방향」으로 정했는데 자료를 구하기가 좀 힘이 드네요 . 이번 숙제가 성적에 미치는 영향이 대단히 크기 때문에 지금까지 게임한다고 말아먹은 성적을 되돌릴 수 있는 절호의 기회이거든요(국작은 절대 재수강하고 싶지 않아요). 그래서 혹시 이 주제에 합당한 자료를 가지고 계시거나 자료를 구할 수 있는 곳을 알고 계시면 herseo@hanmail.net로 메일 보내주세요. 불쌍한 인생하나 구제하신다 생각하시고 귀찮더라도 눈 딱감고 도와주세요! 흑흑.

▶ 에… 제가 그런걸 어찌 알겠습니까…; 물론 저보고 쓰라면 쓸 순 있겠지만 출처를 밝히는 논문형식의 글은 힘들 것 같습니다. 가장 좋은 방법은 일단 학교 도서관에서 자료를 찾아보고 없다면 국립중앙도서관에 가보는 것입니다. 그곳에는 거의 모든 책이 다 있으니(게임책도 있습니다) 게임에 관해서 찾아보면 많은 책을 찾을 수 있을 것입니다. 게임에 관해 출판된 일반 서적들도 꽤 있으니까요. 그리고 교수님도 직접 도서관에서 책을 찾아 리포트를 쓴다면 더 만족해하시겠죠. 요즘 학생들은 숙제할 때 인터넷 뒤져서 리포트를 낸다고 하던데…; 확실하게 자신의 개성이 튀는 글을 낸다면 성적도 좋겠죠. 한번 도서관을 뒤져보세요. 도서관에 길이 있습니다.

저는 그냥 독자입니다. 애독자 수준은 못되고요. 비디오게임 쪽으로는 4년째 잡지를 구독하고 있습니다. 참고로 전17살에 A형 남자입니다(하하 남자라고 실망하지 마세요^^;). 솔직히 말해서 게임파워는 2개월 째 사보는거구요. 원래 게임××을 봤어요. 그후로 1년정도 게임잡지를 안 사보다가 이번에 PS2때문에 다시 관심을…. 그렇게 해서 내가 관심을 가지는 기사가 많은 게임파워를 사고 있습니다. 제 취미는 보고 읽기 듣기 분석하기(?)입니다. 그래서 이번 6월호 2번째 특집기획기사(PS2와 DC, 그 표현력의 차이)를 상당히 심도 있게 정독했습니다(정말 대만족 기사입니다 최고입니다).
일단 기본적으론 전 새턴유저였는데 솔직히 말해 망해서 내적으로 상당히 괴로웠습니다. 아무튼 약간은 선입견을 갖고 내 수준에서는 상당히 심도 있게 DC와 PS2를 비교했는데 당연히 기본적으로는 DC가 PS2보다 좋을 수는 없죠. 그래도 어떤면(기자님께서도 기사를 보시면 어떤면인줄 아시죠. 하하)에선 DC가 좋기도 하더군요. (중략)
요즘 일렉 기타(?)와 DC중 무엇을 살까 아주 상당히 심각하게(?) 고민중입니다. .솔직히 말해서 그래서 메일을 보내는거구요(죄송합니다…. 기자님의 객관적이면서두 주관적인 저의 고민을 확실히 풀어주실 수있는 그런 답장을 기다립니다. 제가 놓여진 상황은 지금은 35만원 있습니다. 생각이라면 지금 그냥 DC를 사서 즐기고 싶지만 왠지 망할 것 같습니다(어떻게 말하면 지금 DC현주소는 망한 건 아닐지라도 승리는 불가능인 것 같습니다만…T_T 새턴 망했을 때 그 느낌이란!! 으으…). 정말 밀려오는 갈등…. 하긴 요즘 PS2가 너무 비싸 DC를 구입하는 사람이 많은 것 같습니다. 하지만 일렉 기타도 너무너무 다루고 싶어요 게임잡지 기자님께 악기에 관한 것을 말하는 건 이상하지만 기자님은 성년자이시니 저보다 인생의 연륜철학(?)이 뛰어나실테니 뭔가 저한테 도움을 주셨으면 합니다(참고로 전 기타 생초보…^^;). 지금 마감기간일수도 있는데 읽어주셔서 감사합니다. 송구스럽지만 제발 정독하시고 답장을 꼭 써주셨으면 합니다. 죄송합니다. 그럼 이만 안녕히 계십쇼….

▶ 음 저희도 참신한 기획기사를 위해서 노력하고 있습니다. 기획기사가 좋아서 사보신다니 보람을 느끼네요…; 좋은 기획 기사 아이디어 있으면 보내주세요. 어떤 황당한 것도 좋아요.
둘 중 무엇을 살까, 라는 것은 성능으로 선택하지 않으셨으면 하네요. 게임기의 성능만이 게임의 재미를 좌우하는 것이 아니잖아요? 역시 중요한 것은 어떤 게임이 어떤 하드로 나오느냐겠지요. 철권을 좋아하면 PS, 버파를 좋아하면 새턴으로 갈렸듯이…; 스퀘어를 좋아하면 PS, 게임아츠를 좋아하면 새턴이라던지…;
그런 식으로 생각하세요. 좋아하는 게임이 더 많이 나올법한 하드를 선택하시면 현명하겠죠. 게임기가 아무리 좋아봤자 재미있는, 좋아하는 게임이 나오지 않으면 아무 소용 없잖아요?
-이 뒤는 e-mail로 답변 못했던 부분들입니다
e-mail로는 말을 다 하지 못했지만… 당시 바빠서 편지를 제대로 못 읽었습니다. 죄송. 일렉기타도 고려하고 계셨군요…; 허허. 기자님도 맨날 일렉기타 파는 곳 지나갈때면 눈이 획 돌아가시더군요…; 일렉트릭 기타도 남성의 낭만인가? 어떤 조언이든지 지로군이 하고 싶은데로 하는 것이 정답이겠죠. DC로 게임을 즐기는 것도 좋지만 예술적으로 기타치는 지로군도 멋있을거 같고…;

사연은 「서울시 마포구 성수동 324-1 법경빌딩 5층 신플스투 시대」로 관제엽서나 편지를 보내주시면 됩니다. E-mail 사용자는 「kazer@powerzine.com」로 보내주세요. E-mail의 경우 손수 답장이 갈 가능성이 높고 게재될 가능성이 높다는 사실~(편지를 손으로 다시 쓰는건 괴로운 일입니다). 그러나, 저는 손으로 써보내 주신 분들이 더 좋습니다. 정성이 들어가 있잖아요. 특히 러브레터♡는 더 좋아요. 아참! 또 한가지! 가끔 '맨날 실리는 사람만 실린다!!!' 라면서 불평하시는 분이 있더군요. 하지만 보내주시는 분들은 그만큼 정성들여 보내주시는 것입니다. 편지를 보내주시지도 않으면서 불평하시면, 안됩니다. 사연 있는 이야기를 보내주시면 저도 꼭옥 실어드리도록 노력할 테니까요.

2D 격투 게임의 최고봉

스트리트 파이터 Ⅲ 3rd 스트라이크

-Fight for the Future-

제작사	캡콤
장르	대전액션
발매일	6월 29일
발매가	5,800엔

전작인 「스트리트 파이터Ⅲ 2nd」에서는 '율리안'이 추가되었으며, 이번 작품인 「3rd 스트라이크」에서는 춘리, 레미, 트웰브, 마코토, Q(큐)를 포함한 5명이 새롭게 등장한다. 춘리는 스트리트 파이터 시리즈에서 단골로 등장하던 캐릭터지만, 이번에 등장하는 그녀는 새로운 캐릭터라고 생각될 만큼 기술 및 동작에서 많은 변화가 보인다.

「스트리트 파이터 Ⅲ -3rd 스트라이크」는 「스트리트 파이터Ⅲ」 시리즈의 세번째 작품으로, 스파Ⅲ의 게임 시스템을 계승하고 있다. 격투 게임의 원조라고 불리우는 「스트리트 파이터Ⅱ」 시리즈에서 얻은 대전 밸런스의 경험을 반영하여 높은 게임성을 실현하려는 노력이 엿보인다.

스트리트 파이터는 다양한 시리즈가 있기 때문에 게임성이 시리즈마다 크게 차이 나는 것이 특징이다. 이번에 나올 「3rd 스트라이크」는 플레이어의 능력에 의해 승리할 수 있는 시스템을 선보인다. 그만큼 '얍삽이'가 통하지 않는 시스템으로 보아도 될 것이다. 이번 달에는 시스템과 등장 캐릭터에 대해 소개를 하겠다.

시스템

슈퍼 아츠 셀렉트

평범한 필살기를 훨씬 뛰어넘는 슈퍼 아츠의 공격력은 상상을 불허한다. 「3rd 스트라이크」에서는 캐릭터마다 3종류의 슈퍼아츠가 준비되어 있으며, 그 중에서 1개를 선택하면 대전이 시작된다. 슈퍼 아츠는 화면 하단에 있는 슈퍼 아츠 게이지를 모아야 사용할 수 있기 때문에 다른 게임의 필살기처럼 자주 사용할 수 없다.

슈퍼 아츠는 보통 연속기의 마무리에 사용하는 것이 이상적이다. 그러나 때로는 대공기나 반격의 수단으로 사용할 수 있기 때문에 기술을 사용하는 플레이어나 당하는 플레이어는 이런 상황을 미리 예측하여 나름대로의 전략을 준비해야 한다. 같은 캐릭터라고 하더라도 어떤 슈퍼 아츠를 선택했느냐에 따라 전투 스타일이 변하기 때문이다.

▲ 플레이어의 개성을 알 수 있는 슈퍼 아츠 셀렉트 시스템

▲ 슈퍼 아츠는 캐릭터마다 3종류가 있다

블로킹

타격기를 적극적으로 방어하는 시스템으로, 보통 사용하는 가드보다 빠른 반격을 가할 수 있는 방법이 블로킹이다. 블로킹에는 각각, 공중, 상단, 하단 블로킹이 있다. 3종류의 블로킹은 모두 상대의 공격에 맞추어 사용해야 하며 입력 타이밍도 매우 중요하다.

▲ 필살기에 의한 방어 데미지도 블로킹으로 막으면 피해가 없다

블로킹을 성공한 다음에는 공격을 가한 상대보다 빨리 움직일 수 있기 때문에 반격이 가능하지만, 던지기 계통의 기술에는 약점을 보이기 때문에 상대가 일부러 블로킹을 노리고 접근하기도 한다. 즉, 스파Ⅲ 3rd에서는 블로킹 시스템을 도입하여 너무 공격적이거나 방어적으로 가면 질 수밖에 없는 대전 시스템을 형성한 것이다.

▲ 전작에 비해 경직 시간이 대폭 감소하여 블로킹 후에 사용할 수 있는 기술의 수가 줄었다

리프 어택

리프 어택이란 상대의 하단 가드를 뛰어 넘으며 데미지를 가하는 중단 공격이다. 2D 대전 격투 게임에서는 비교적 안전한 방어 방법이 바로 하단 가드이다. 리프 어택은 이것을 붕괴시키는 이점 이외에도 상대의 상단 가드를 유발시켜 하단 공격을 가하거나 던지기로 연결시키는 등의 간접적인 효과를 얻을 수 있다. 직접적인 공격보다는 상대의 심리 상태를 혼란에 빠뜨리는 데 가장 적합한 공격 수단이라고 할 수 있다. 가드가 되면 상대의 반격에 당하지만, 맞춘 다음에는 매우 유리한 입장이 되기 때문에 연속기나 슈퍼 아츠로 연결할 수 있다. 하지만 리프 어택 자체의 위력이 매우 낮다는 단점이 있다.

▲ 전방으로 소점프하여 공격하는 리프 어택

▲ 상대의 하단 공격을 피하며 들어가기도 한다

퍼스널 액션

퍼스널 액션이란 특정 동작을 유발하는 도발 행위라고 할 수 있다. 하지만 단순한 도발이 아니라 공격력과 방어력이 상승하거나, 자신의 모습을 보이지 않게 하거나 또는 스턴 게이지를 회복하는 등에 사용할 수도 있다. 눈에 띄는 큰 효과는 없지만 실용성이 높은 시스템 중에 하나이다.

▲ 얻어지는 효과는 캐릭터에 따라 천차만별이다

EX 필살기

대부분의 EX 필살기는 슈퍼 아츠 게이지를 소비하기 때문에 공격력이 상승하고 판정의 발생 속도를 높일 수 있다. 평소에는 연속기로 들어가지 않는 필살기라도 EX로 사용하면 연속기가 되는 경우도 있다. 슈퍼 아츠를 사용할 지 EX 필살기를 사용할지는 남아 있는 게이지를 보면서 선택해야 할 것이다.

▲ 보통 다단 히트하는 EX 필살기는 블로킹으로 방어하기 어렵다

새로운 캐릭터

마코토

옛날 번영했던 명문 공수 도장 '용담관'을 위해 아버지가 남긴 도복에 자신의 소망을 남긴다. "한번 더 용담관을 일류로 만들어야 돼!"라고 자신을 채찍질하여 주먹에 뜨거운 피와 희망을 담은 한 소녀, 그녀의 이름은 마코토이다.

레미

용서할 수 없는 적을 없애기 위해 움직이는 레미. 은색 머리카락에 감추어진 눈동자가 한 순간의 광기로 번뜩일 때, 사랑과 증오 사이에서 방황하는 소년의 마음이 어둠으로 무너진다. 광기에 휩싸인 소년의 마음이 바라는 결말은 무엇인가…?

트웰브

투명한 살인 기계라는 별명이 붙어 있는 트웰브는 조직 '길'이 만들어 낸 궁극의 살인 병기이다. 프로토 타입인 네크로를 강화, 개량하여 완성형인 트웰브로 만든 것이다. 한번 목표로 삼은 인물이나 지역은 반드시 없어지고 만다

큐(Q)

모든 것이 베일에 가려져 있는 인물 큐. 신체와 얼굴을 마음대로 바꾸어 자신의 본 모습을 절대로 남에게 보이지 않으며, 숨을 때에는 철저하게 어둠 속으로 사라진다. 그의 정체와 목적은 본인 밖에 모른다

춘리

오랜만에 형사라는 직업에서 벗어나 휴식을 취하고 있는 춘리. 하지만 사건은 이럴 때 터진다. 쿵후 교실에 다니는 아이들이 갑자기 사라진 것이다. 그녀는 아이를 구하기 위해 다시 혈투의 무대에 몸을 던진다.

계속 등장하는 캐릭터

류

새로운 도전자를 찾아 무수한 대전을 거듭한 류. 진정한 격투가의 길을 걸어온 지 십년이 넘었지만 아직도 목적을 이루지 못했다. 하지만 그는 방황하지 않는다. 목적을 이루기 위해서는 새로운 강자를 찾아 겨루어야 한다는 것을 알기 때문이다

더들리

챔피언 벨트를 얻고서 '사'라는 특별 칭호까지 사사받은 더들리. 왕궁의 초대로 펼친 시합에 참가하기도 하지만 모든 실력을 발휘한 것은 아니었다. 보다 완벽한 시합을 펼치기 위해 챔피언 벨트를 반납하고 수행을 위한 여행을 떠난다

휴고

레슬링 토너먼트에서 압도적인 파워로 왕자의 자리에 올랐던 휴고는 더 이상 설자리가 없어지게 되었다. 누구도 휴고와는 싸우려 하지 않기 때문이다. 휴고와 그의 매니저인 포이즌은 새로운 도전자를 찾을 계획을 세운다

켄

오랜 휴식기를 보내야 했던 켄은 자신의 녹슨 주먹을 보며 한숨을 쉬곤 했다. 이런 나른한 나날을 보내고 있던 켄에게 수수께끼의 조직에 대한 소문을 듣게 된다. 위험한 냄새를 맡은 켄은 자신의 붉은 도복을 꺼내 입는다

이부키

고등학교를 졸업한 이부키는 대학으로의 진학을 희망한다. 그러기 위해서는 힘든 졸업 시험을 통과해야만 하는데…. '대학에 가면 멋진 애인을 만들 수 있어!' 그녀가 대학에 가야하는 이유를 알 수 있을 것 같다

네크로

조직의 끈질긴 추적으로 네크로와 에피는 안식의 시간을 갖지 못했다. 숨어도 조직의 그림자들은 계속 그의 앞에 나타나 그의 희망을 없애고 있었다. 하지만 언젠가는 진정한 자유를 얻게 될 것이라고 믿고 있다

숀

숀도 드디어 스승인 켄의 곁을 떠나 격투 선수권에 출장할 수 있게 되었지만 켄은 제자의 실력을 인정하지 않는다. 얼마 남지 않은 대회 시작 전까지는 켄에게 인정을 받아야 하는 숀. 결국 자신만의 필살기를 개발하기로 마음먹는다

윤

하루하루를 살아가는 데 있어 긴장감이 흘러 넘치는 도시, 홍콩. 평화를 위협하는 조직의 존재를 눈치 챈 윤과 양은 먼저 쳐들어가기로 결정한다. 도망칠 수 없는 싸움 앞에서 윤은 조용히 마음을 가다듬는데…

엘레나

프랑스에서 유학중인 엘레나는 평화로운 학생으로 지내고 있지만, 그녀의 몸 속에 숨어 있는 야성은 자꾸 커지기만 한다. 그녀는 헤어진 친구를 찾겠다는 핑계로 다시 여행을 떠난다. 커져만 가는 야성을 잠재우기 위해서…

알렉스

전작인 「2nd 임팩트」에서 세계의 강호들과 겨루었던 전작의 주인공. 격투의 무서움을 알게 된 알렉스는 자신의 능력을 높이기 위해 노력하고 있다. 언제 그들이 나타나 자신을 위협할지 모르기 때문에…

양

마음의 평화를 지키는 것에 큰 자부심을 갖고 살아가는 양. 그러나 수수께끼의 조직이 평화를 위협한다. 형인 윤에게 은근히 라이벌 의식을 갖고 있던 양도 그에 지지 않고 투지를 불사른다

고우키

흉악하지만 순수한 고우키의 '싸움'에 대한 집념. 새로운 강자를 찾아서 오늘도 그는 주먹에 자신의 생명을 맡긴다

오로

계속 따분한 생활을 하던 오로는 젊은 청년들을 제자로 들여 후계자 양성에 힘을 쏟아 보지만 흥이 나질 않는다. 어느 날 그의 귀에 수수께끼의 조직에 대한 소문이 들어오는데… 오로는 호기심이 발동하여 움직이기 시작한다

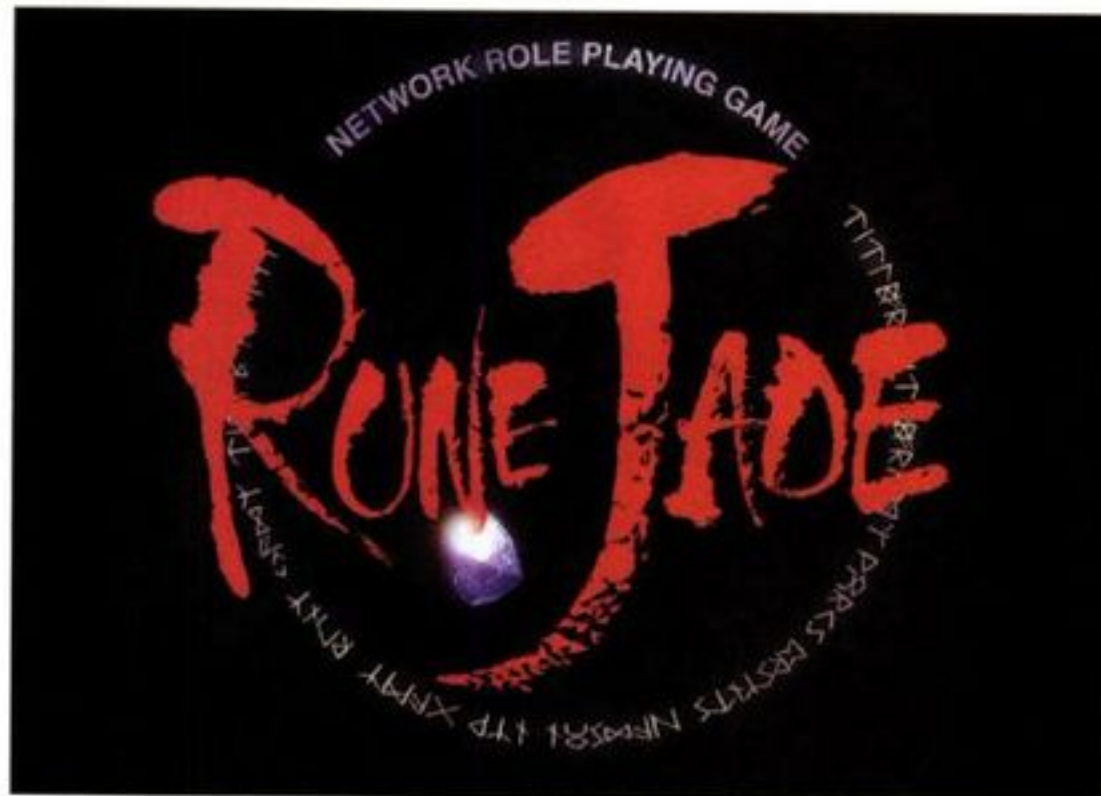
율리안

야망에 휩싸인 유리안은 조직의 새로운 총재가 된다. 하지만 이 자리는 허수아비에 지나지 않았다. 이 보다 더 높은 자리에는 '길'이 차지하고 있는 천제(天帝)가 있기 때문이었다. 이 자리는 조직의 궁극적인 총재의 자리. 유리안은 이마저 차지하려 한다

RPG도 혼자 하면 재미없잖아?

룬 제이드

제작사	허드슨
장르	네트웍 RPG
발매일	미정
발매가	5,800엔

PC에서 인기를 얻고 있는 네트웍 RPG 게임은 많다. 네트웍 RPG의 할아버지라 불리는 「디아블로」를 선두로, 「울티마 온라인」, 「녹스」를 비롯하여 국내 제작사가 만든 「리니지」, 「바람의 나라」 등이 그 예이다. 이에 반해 게임기에서는 하드웨어의 제약상 나오기 힘든 장르이기도 하다. 그러나 2000년 여름에 나올 「룬 제이드」는 드림캐스트의 통신 능력을 십분 활용하여 네트웍의 세계로 여러분을 안내할 것이다. 이제 시대는 네트웍로 통한다.

일본에서는 드림 패스포트 3가 발표되었으며, 대전 게임용 고속 네트웍 서비스를 구축한 서버로 접속할 수 있다. 비록 국내 DC인들에게는 그림의 떡이 되겠지만 게임기로 네트웍 RPG를 즐길 수 있다는 점만은 높이 사야할 것이다.

마법카드의 쓰임새

룬 제이드에서 사용하는 마법은 일부의 마술사 전용 마법을 제외하고는 모든 직업에서 습득할 수 있다. 각 캐릭터는 잡화점에서 구입하거나 던전에서 입수한 마법 카드를 사용하면 새롭게 마법을 얻거나 마법의 레벨을 올릴 수 있다.

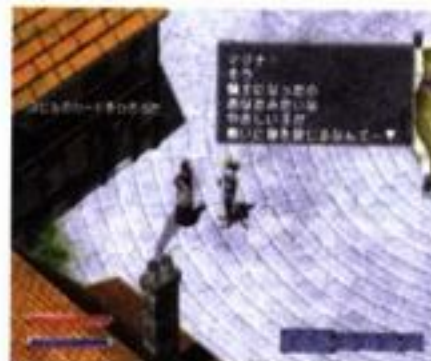
▼ 이벤트를 통해 사람에게 얻는 경우도 있다

▲ 마법 카드는 보통 상점을 통해 구입하지만…

마법의 종류

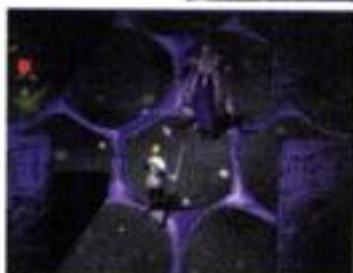
마법명	속성	효과
스필	무	자신의 HP를 회복한다
스필지	무	임의의 방향에 있는 동료의 HP를 회복한다
리스필	무	임의의 방향에 있는 동료를 소생시킨다
벤	불	불덩어리를 임의의 방향으로 날린다
베넌	불	불을 이용한 연속 공격을 가한다
베니스트	불	자신의 주변에 불의 벽을 만든다
간	번개	임의의 방향으로 번개를 날린다
가리스트	번개	자신의 주변에 번개 속성을 가진 위격파를 방출한다
콜	냉기	얼음 덩어리를 임의의 방향으로 날린다
코콘	냉기	자신의 주변에 얼음 덩어리를 회전시킨다
코리스트	냉기	자신의 주변에 얼음 기둥을 만들고 임의의 방향으로 냉기를 방출한다
와비스	무	자신의 주위에 베이스 캠프와 왕복용 시간을 만드는 워프 홀을 만든다
토폴스	무	임의의 방향으로 텔레포트한다
언더	무	자신의 주변에 거대이지진공 폐기를 발생시켜 공격한다(마술사 전용)
그랜더	무	자신의 주변에 있는 적에게 거대한 암석을 떨어뜨린다(마술사 전용)

의뢰, 그리고 모험

룬 제이드에서 모험은 주로 던전에서 이루어진다. 던전은 도시 안에서 발생하는 이벤트를 접하면 발생한다. "어떤 괴물을 처리해 줘", 또는 "어디를 조사해주지 않을래?" 라는 내용의 이벤트가 대부분이다. 이렇게 발생한 이벤트로 미션이 생성되며 도시 내부에 있는 의뢰 접수 창구에서 미션을 관리하고 있다. 의뢰를 끝마치고 의뢰 접수 창구로 돌아가면 보수를 얻게 된다.

▲ 정보가 부족하면 아는 길도 마을 사람에게 물어서 가라

▲ 때로는 도시의 시장이 의뢰를 맡기기도 한다

보스 캐릭터 : 엔듀라

각 던전의 최하층에는 보스가 기다리고 있으며, 이런 보스 중에서도 특별히 강한 보스가 있다. 밑에 그림에 등장하는 엔듀라도 이런 보스 중의 하나로 강력한 마법을 주무기로 사용하는 마녀이다.

▲ 대마녀 엔듀라가 당신을 기다리고 있다

▲ 그녀 앞에서는 플레이어 캐릭터의 존재가 개미처럼 하찮아 보인다

3종류의 던전

던전의 구성은 플로어 0부터 플로어 6까지 7개층으로 구성되어 있으며, 크게 3종류로 나눌 수 있다. 여기에서는 각 층마다 어떠한 구성으로 되어 있는지 알아보고 유리한 공략 방법에 대해서도 살펴보겠다.

플로어 0 : 베이스 캠프

▲ 안전한 베이스 캠프

도시에 있는 의뢰 접수 창구에서 던전으로 이동하면 우선 이 장소로 오게 된다. 플로어 0이라고 층 표시는 했지만, 던전이 아닌 던전·입구라고 하는 편이 좋을 듯. 몬스터는 출현하지 않고 상점이나 여관이 존재하는 곳으로 던전을 탐색하기 전에 마지막으로 자신의 무기와 방어구를 정비하는 곳이라 할 수 있다.

플로어 1~5 : 자동 생성 던전

몬스터가 출현하는 플로어 1~5는 들어올 때마다 구조와 적의 배치가 변화하는 자동 생성 던전이다. 커다란 방으로 구성되는가 하면 협소한

▲ 다양한 몬스터와 보석 상자가 출현하는 자동 생성 던전

Dreamcast

◀ 강한 몬스터가 많아 위기에 처한 플레이어

통로로만 구성되는 경우도 있어 그 생성과정을 예측하기 어렵다. 또한 같은 던전으로 구성되었다고 하더라도 등장하는 몬스터의 레벨이 다르기 때문에 난이도의 변화도 매우 크다. 때로는 생각치도 못한 아이템을 얻을 수도 있기 때문에 철저히 탐색하며 밑으로 가도록 하자.

▲ 각 플로어에는 몬스터보다 강한 중간 보스가 돌아다닌다

플로어 6 : 보스전 플로어

던전의 최하층인 플로어 6에는 그 던전의 보스가 몬스터를 주변에 두고 대기하고 있다. 보스를 쓰러뜨리면 목적을 달성하게 되며, 혼자 하는 싱글 플레이라면 다음 미션으로 진행할 수 있다. 또한 던전에서 나오더라도 도시에 되돌아가지 않는 한 던전의 구조는 변하지 않는다. 따라서 플레이어가 위험에 처하면 무리하게 내려가지 말고 일단 베이스 캠프로 되돌아 가서 전력을 재정비한 다음 다시 오자. 안전한 플레이만이 수명을 연장시키는 수단이라는 것을 머리에 새겨둘 것.

▲ 보스를 쓰러뜨리면 귀중한 아이템을 얻을 수 있다

▲ 보스 주변에는 항상 몬스터가 대기하고 있다

위험하지만 유익한 보석 상자

던전 내부에 떨어져 있는 보석 상자를 열면, 금괴와 무기, 그리고 방어구와 아이템을 얻을 수 있다. 따라서 던전 내에서 밑으로 내려가는 계단을 빨리 발견했다고 하더라도 일단 던전 전체를 탐색하여 보석 상자를 찾는 것도 매우 중요하다. 하지만 어떤 보석 상자에는 아이템이 아닌 몬스터가 숨어 있는 경우도 있다. 체력이 적을 경우에는 체력을 회복한 다음 여는 것이 안전한 방법이다.

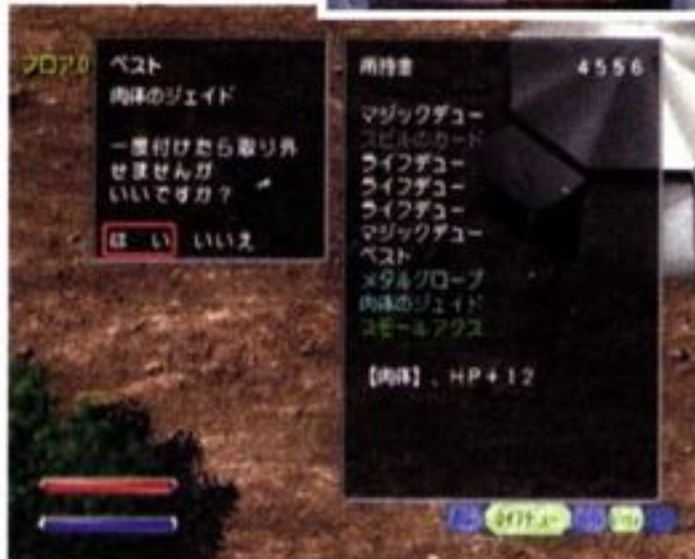
▲ 상자를 열까 말까…

▲ 상자에서 갑자기 튀어나오는 몬스터

죽으면 빈털터리

던전 내에서 몬스터의 공격을 받아 체력이 0이 되면 캐릭터는 사망으로 처리되며, 장비품은 모두 그 장소에 남게 된다. 베이스 캠프에서 다시 시작할 수 있지만, 무기나 방어구가 하나도 없는 맨몸이기 때문에 다시 시작하기는 어렵다. 이럴 경우엔 창고에 넣어 두었던 먼지 묻은 장비품을 다시 꺼내어 사용하거나, 캐릭터가 죽은 던전 내부로 들어가서 잃었던 장비품을 다시 찾아야 한다. 만약 동료 캐릭터에게 맞아서 죽은 경우에는 장비품을 잃지 않고 베이스 캠프로 되돌아오게 된다. 이것을 이용하여 네트 워크 플레이를 할 경우에는, 플레이어 캐릭터의 체력이 거의 바닥에 도달하여 소생의 방법을 찾을 수 없을 경우 다른 플레이어에게 몸을 바치는 것도 훌륭한 방법 중의 하나가 될 것이다.

▲ 귀중한 장비품이 있는데 사망했다면 하늘이 노랗게 보일 것이다

▶ 도시로 돌아오면 던전은 다시 생성되어 형태가 변한다

▲ 장비와 합성시키면 그 진가를 발휘하는 제이드

▶ 그래도 보석처럼 보인다

제이드는 보석이 아니다

언뜻 보석처럼 보이는 제이드는 그 안에 무한한 능력이 잠재되어 있는 물질이다. 이것을 장비품과 함께 합성시키면 다양한 효과를 얻을 수 있다.

제이드의 다양한 효과

스테이터스 변화형

근력, 마력, 민첩성, 생명력 등 캐릭터의 기본 스테이터스에 변화를 주는 것이다. 이 효과를 이용하면 각 직업에 할당된 스테이터스의 한계치를 뛰어넘을 수 있다.

속성 부여형

무기와 합성시키면 속성 공격을 부여할 수 있으며, 그 속성에 약점이 있는 몬스터에게 막대한 타격을 입힐 수 있다. 반대로 방어구와 합성시키면 그 속성 공격에 대한 내성이 생겨서 데미지를 줄일 수 있다.

전투 효과형

공격이 히트한 다음에 추가 데미지를 주거나, 특수 효과를 발생시키는 제이드도 있다. 이 효과를 발생시키기 위해서는 무기와 제이드를 합성시켜야 한다.

행동 변화형

공격, 방어, 마법 주문 등의 행동 시간을 변화시킨다. 이 행동에 걸리는 시간이 적으면 적을 수록 딜레이가 적어지기 때문에 전투에서 유리한 위치를 차지할 수 있다.

비전투 효과형

전투에 부여되는 효과는 전혀 없고, 플레이어의 편안한 조작을 가능하게 만드는 제이드이다. 보석과 같은 귀중품의 형태를 보이기 때문에 룬 제이드의 독특한 매력인 A.K.A. 시스템에 영향을 준다.

A.K.A. 시스템이란?

A.K.A.(Also Known As = 널리 불리는 이름, '통칭'이라고도 한다) 시스템이란 이름 그대로 플레이어에게 '통칭(popular name)'이 붙는 것을 말한다. 플레이어에게 주어진 '통칭'은 플레이어가 게임 중에 행한 행동과 장비품에 따라 변화하는 것으로, 네트웍 플레이를 할 때 다른 플레이어에게 자신의 취향과 성격을 알려주는 구실을 한다. 예를 들어 플레이어가 마술사를 이용하여 화염계의 마법만 사용한다면 '화염의 마술사'라는 통칭이 붙는다.

독특한 제이드를 획득하면 희귀한 '통칭'을 얻을 수 있다

병기의 보고

어드밴스드 대전략 ~유럽의 태풍 · 독일 전격작전~

■ 제작사 세가
■ 장르 전략 시뮬레이션
■ 발매일 6월 22일
■ 발매가 6,800엔

드디어 Dr.M이 기다리고 기다리던 기대의 게임, 「어드밴스드 대전략 유럽의 태풍 · 독일 전격작전」의 발매일이 6월 22일로 확정되었다. 이번 작품에는 미군, 영국군, 독일군 등이 생산한 각종 병기 1,000종 이상이 등장한다. 뛰어난 성능에도 불구하고 높은 생산비나 정치적 요인으로 나올 수 없었던 병기까지 나온다고 하니 '데이터의 화신'이라고 불릴만한 작품이다.

어드밴스드 대전략의 4번째 작품인 「독일 전격작전」은 새롭게 연습 모드를 채용하여 플레이어가 실전에 들어가기 전에 연습을 쌓을 수 있도록 배려하였다. 연습 모드는 '점령'을 비롯하여, '전투', '군사비 운용', '항공기 운용', '포획', '서든 데스'의 6가지로 구성되어 있다. 군사비 운용은 적군의 도시를 점령하거나 파괴시켜서 아군의 군사비와 적군의 군사비를 올리거나 낮추는 연습을 말한다.

점령 : 적군의 수도를 점령해서 적을 패배시키는 연습이다

전투 : 전투를 통해서 유닛을 전멸시켜 승리를 얻는 연습

Short 시나리오 소개

Short 시나리오 모드란 독일군으로 연속되는 시나리오를 진행하는 캠페인 모드와는 다르게 단편 시나리오만 즐기는 것을 말한다. 화면에 나타난 'S : ……'라고 표기된 것이 숏 시나리오를 나타낸다.

S : 마살릭의 아이들

마살릭이란 체코슬로바키아의 초대 대통령 이름이다. 1938년, 마살릭 대통령은 뮌헨 회담을 결렬시키고 독일의 스테텐 할양 요구를 거부한 역사적 사실을 시나리오화한 것이다. 독일은 실력으로 체코를 침공하며, 당신은 질풍노도와 같은 독일군의 공격을 막아야 한다.

1938년에 발발한 이 전투는 체코에게 매우 불리한 상황이다

S : 눈속의 기적

소련과 핀란드 사이에 벌어졌던 '소-핀 전쟁'을 소재로 하여 만든 시나리오이다. 이 시나리오의 타이틀인 눈속의 기적은 당시 이 전쟁을 보도했던 미국인 신문기자가 보도 내용에 사용했던 문장이다. 핀란드군은 기적적으로 소련군을 물리치고 이 전쟁에서 승리했다.

압도적인 화력의 소련군을 물리칠 수 있을까?

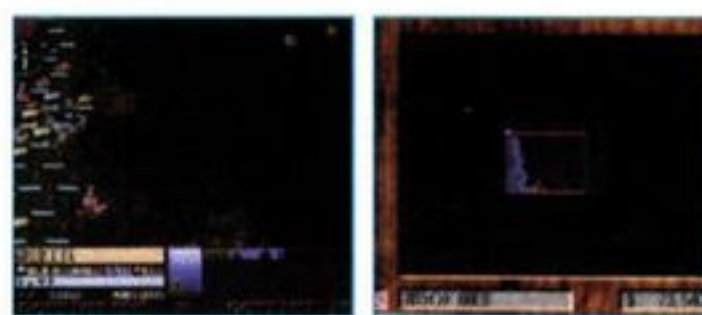
S : 사막 장군의 최후

이 시나리오는 이탈리아군이 대세를 몰아서 이집트를 공격하고 있을 때, 오코너 장군이 이끄는 영국군의 반격을 받는다는 내용이다. 사막하면 떠오르는 인물이 '사막의 여우' 롬멜 장군인데 이번 시나리오에는 등장하지 않는다. 플레이어는 영국군이 되어서 이탈리아군을 이집트에서 물리쳐야 한다.

실제 역사에서는 영국군이 이탈리아군을 대파시켰다

실패작인 영국군의 Mk.ⅣA 전차도 이탈리아군의 M13/40에 비하면 강한 화력을 보인다

S : FORGOTTEN WORLD

역시 이탈리아군이 영국군에게 쫓기는 시나리오다. 이디오피아를 점령한 이탈리아군은 아프리카의 영국령 국가까지 넘보게 된다. 이에 격분한 영국군은 이디오피아로 진격하게 되는데…. 실제 역사에서는 1941년 1월 영국군의 반격이 시작되고 그 후 4개월 뒤에 이탈리아군은 패배한다.

이디오피아에는 약 35만이 넘는 이탈리아군이 있었지만 약 10만 군인이 있던 영국군에게 완패한다

Dreamcast

페라리의 붉은 머신을 집에서 즐긴다!

F355 챌린지

■ 제작사 세가
■ 장르 레이싱
■ 발매일 미정
■ 발매가 미정

작년 여름 일본의 레이스 게임팬과 모터 스포츠팬을 열광시켰던 게임 「F355 챌린지」가 드림캐스트로 등장한다. E3쇼(5월 11일~13일)에서 처음 공개된 DC용 「F355 챌린지」의 화면을 바탕으로 특급 자동차 메이커 페라리의 힘을 소개하겠다.

이 게임의 원작은 나오미 기판을 이용하여 만든 아케이드용 「F355 챌린지」이다. 현재 드림캐스트용 「F355 챌린지」의 완성도는 약 50%정도지만 화면으로 보이는 그래픽의 완성도는 매우 뛰어나다. 특히 주목해야 할 점은 게임 프로듀서를 맡고 있는 사람이 바로 「버추어 파이터」의 아버지 '스즈키 유'라는 것이다. 매번 상식을 뛰어넘는 완성도로 게이머에게 다가왔던 그가 이번에는 어떤 놀라움을 줄 것인지 기대가 된다.

페라리 F355

이번 게임의 주력 차종인 '페라리 F355'는 F348의 후계 기종으로, 총배기량 3,495cc, 최대출력 380마력, 최대 토크 36.7kg/m을 발생시키는 엔진 F129B를 탑재하고 있다. 엔진을 시트 바로 뒤에 장착하고 있는 MR(엔진이 차의 중앙에 위치하고 있음)방식이기 때문에 안전한 코너링을 자랑하지만, 한계를 뛰어넘는 속력에서는 오버스티어(핸들 조작에 비해 자체가 크게 도는 상태)가 일어나기 쉽다. 이 게임은 이런 F355의 특성을 서킷을 통해 맛볼 수 있는 것이 특징이다.

▶ Ferarri F355

▲ 이것이 아케이드용 3분할 화면

▲ 이것 역시 아케이드용으로 만들어진 스틱과 페달, 핸들이다

레이싱 코스

◆ 트윈 링(TWIN RING) 슈퍼 스피드웨이

▲ 4개의 코너만 등장하기 때문에 초보자용 코스라고 할 수 있다

트윈 링은 일본 모테기(栃木)현에 위치한 레이싱 코스로 「F355 챌린지」에서는 빠른 스피드를 위한 스피드웨이가 등장한다. 간단한 레이 아웃에 넓은 도로폭, 굴곡없는 노면으로 극한에 이르는 스피드로 질주할 수 있다.

◆ 몬자(MONZA) 서킷

페라리의 고향이라고 불리는 몬자 서킷은 매년 개최되는 F1 세계 선수권 대회로도 유명하며, 전장 5,770km에 이르는 고속 코스이다. 3개의 직선 코스 이외에도 곳곳에 굴곡이 심한 코너가 존재하기 때문에 드라이버의 브레이크 테크닉이 크게 요구된다.

▲ 코너에서 실수하면 기록에 커다란 영향을 준다

◆ 스즈카(鈴鹿) 국제 레이싱 코스

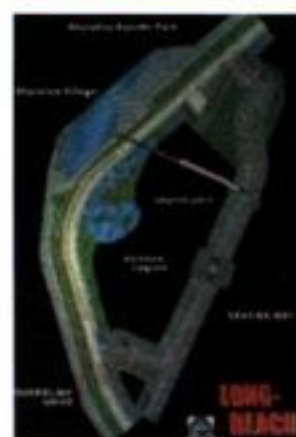
일본에서 가장 유명한 레이싱 코스인 스즈카. 전장 5,864km에 이르는 테크니컬 코스로 '八'자형으로 만들어진 레이아웃이 특징이다. 도로폭이 좁기 때문에 라인을 벗어나지 않는 섬세한 드라이버의 조작과 자동차 세팅이 필요하다.

▲ 유원지 내에 위치한 코스로 곳곳에서 놀이기구를 볼 수 있다

◆ 스포츠랜드 SUGO

▲ 속도에 욕심을 내지 말아야 한다

굴곡이 심한 코스 레이 아웃의 스포츠랜드 스고(SUGO)는 연속 코너가 자주 등장하기 때문에 사고가 많기로 유명하다. 따라서 속도를 겨루는 코스라기보다는 중저속으로 코너 라인을 이탈하지 않는 것이 중요하다.

◆ 롱비치

▲ 석양이 매우 인상적

미국 캘리포니아에 위치한 롱비치는 직선 코스와 곡선 코스가 각각 반정도 섞여 있는 시가지 형태를 취하고 있다. 직선 코스 마지막에 다량의 곡선 코스가 등장하기 때문에 너무 스피드에 열중하면 코스를 이탈하기 쉽다.

7년의 시간을 뛰어 넘어 다시 돌아왔다

메탈 맥스 -와일드 아이즈-

제작사	아스키 / 데이터 이스트
장르	RPG
발매일	미정
발매가	미정

메탈 맥스 시리즈는 배경 스토리가 일정하다. 지금부터 몇 백년후의 시대인 근미래, 세상에 존재하는 모든 컴퓨터의 중심인 '노아'의 폭주로 지구에 핵폭탄이 떨어지고 황폐화된 세계에 살아 남은 인간들의 모습을 담았다. DC용 「메탈 맥스 와일드 아이즈」는 이런 시대에도 인간의 열정이 살아 있음을 알리는 'SF 이야기'이다.

초대 메탈 맥스는 RPG의 황금기로 불리던 1991년 패미컴으로 등장하였다. 검과 마법의 세계를 주무대로 삼았던 당시 RPG와는 달리 근미래의 황폐화된 세계를 그린 「메탈 맥스」는 많은 추종자를 배출하였다. 높은 자유도를 바탕으로 어떤 진행을 하던 엔딩을 볼 수 있는 작품으로, 「메탈 맥스」 이후에 「메탈 맥스2」, 「메탈 맥스 리턴즈」가 슈퍼 패미컴으로 등장하였다.

▲ 화려한 그래픽보다는 시스템을 우선하였던 「메탈 맥스 리턴즈」의 전투화면

메탈 맥스의 특징

▲ 필드

이곳은 미래의 지구, 모험의 배경은 핵폭발 후의 세계이다. 지형은 변화했고, 나무들은 산성비에 말라버렸으며, 오염된 대지는 몬스터의 서식처로 변했다. 메탈 맥스의 사람들은 서로 도우며 필사적으로 살고 있다. 이런 시대에 주인공은 전차를 모는 헌터로 살아 가고 있다.

▲ 끝없는 사막, 푸른 자연이라고는 찾아볼 수 없는 지역이다

▲ 서바이벌

주인공이 싸워야 할 상대는 오염물질로 이상 진화를 시작한 수수께끼의 생물들. 이곳 사람들은 이것은 몬스터라 부른다. 거대한 전자 두뇌 '노아'의 영향으로 기계는 폭주하고, 동물들은 환경에 적응하여 광폭하게 변했다. 힘없는 생물들은 살아 남을 수 없는 가혹한 세계에 주인공은 살고 있는 것이다.

▲ 이곳에는 차량보다 큰 몬스터도 존재한다

◇ 캐릭터 ◇

주인공

「메탈 맥스2」, 「메탈 맥스 리턴즈」의 주인공과는 다르게 부유한 환경에서 자란 와일드 아이즈」의 주인공 주인공의 이름은 플레이어가 직접 입력해야 하기 때문에 그냥 '주인공'이다. 이번 작품은 이 '주인공이 부모를 잃고서 혼자 살아가는 능력을 획득하는 과정을 그린 것이다. 주인공의 직업은 '몬스터 헌터'이며 전차를 조종하는 능력이 매우 뛰어나다. 공격 명중률과 크리티컬율이 다른 캐릭터에 비해 높기 때문에 그가 운전하면 수월하게 게임을 진행할 수 있다.

▲ 원지 순정 만화의 주인공처럼 보인다

◀▲ 주인공의 설정 자료 화면

라트아

주인공의 파티에 들어오는 아가씨 솔저. 아직 소녀티를 벗지 못했지만 시대의 영향으로 무기를 들고 싸워야만 하는 솔저를 지망한다. 전차에 뒤지지 않는 중화력을 장비할 수 있으며 방어력이 매우 높은 캐릭터이다.

▲ 라트아의 자료 화면

리로이

3번째로 주인공의 파티에 들어오는 메카닉. 전차 수리에 매우 뛰어난 감각을 갖고 있다. 전투에 들어가면 모든 회복약을 그에게 맡겨야 할 정도로 전투력은 형편없지만 전차 수리 능력 때문에 반드시 필요한 존재.

▶ 옆모습은 거의 여자

▲ 리로이의 자료 화면

포치

전작에도 등장했던 포치. 은색 털을 갖고 있는 시베리안 허스키 종인 포치도 이번 시리즈에 참가했다. 전투용으로 교육되었기 때문에 강력한 공격력과 회피력을 지니고 있다. 하지만 무거운 무기나 방어구를 장비할 수 없다는 약점을 안고 있다.

◀▲ 시베리안 허스키의 혈통을 이어받고 있는 포치

▼ 아직은 강아지라 무거운 것을 장비할 수 없다

Dreamcast

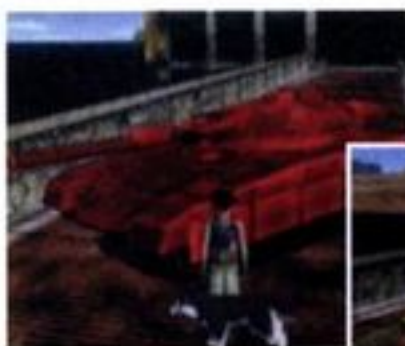
Dreamcast

▲ 전차는 1대만 운영

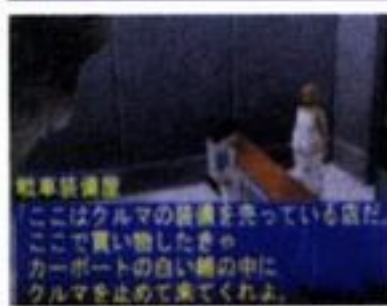
「메탈 맥스 와일드 아이즈」에서는 전 시리즈와는 다르게 전차를 한대 밖에 운영할 수 없다. 팀은 모두 4명으로 구성되지만 다른 멤버는 직접 무기를 들고 싸워야 하는 것이다. 어떤 캐릭터가 전차를 운영하고, 어떤 전차를 골라 탈지 매우 신경써야 하는 부분이다.

▲ 전작처럼 3대까지 운영할 수 있으면 좋겠는데…

▲ 전차

전차의 기본 타입은 모두 13종류이며, 소유할 수 있는 전차의 수는 10량이다. 전차를 발견하기 전까지는 맨몸에 무기만 들고 돌아다녀야 한다. 그러나 이런 힘든 고난도 강력한 전차에 올라타기만 하면 '고생 끝 행복 시작'으로 바뀐다.

▼ 이 쪽 전차의 컬러링은 평범하지만 강력한 주포를 자랑한다

▲ 빨간색 컬러링의 강력한 전차를 발견했다

▲ 장비

장비에는 강력한 무기와 장갑을 포함하여 전차의 컬러링과 장식도 포함된다. 주포와 포탄을 포함한 무기 및 장식 등을 자유롭게 바꾸고 개조할 수 있는 것이 메탈 멕스의 매력이다. 120종류의 파츠가 준비되어 있으며, 차체의 컬러링도 다양하게 바꿀 수 있다.

▲ 장비는 기본적으로 가게에서 구입한다

▶ 차량의 장갑은 두껍게 하는 것이 좋다

▲ 희귀 전차 컬렉션 중의 하나인 패트롤 카

▲ 멀티 앵글

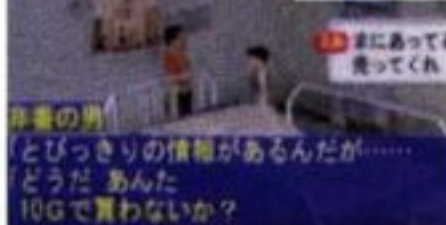
멀티 앵글이란 자유도가 높은 게임에서 꼭 필요한 것으로, 언제나 카메라의 위치를 360° 바꿀 수 있는 장치를 말한다. 3D의 이점을 100% 활용하기 위해서는 반드시 필요한 것으로, 다양한 시점을 통해 숨겨진 아이템이나 전차, 몬스터를 찾을 수 있는 방법이다.

▲ 앵글에 따라서는 원거리도 볼 수 있다

▲ 쿠아 트로피쿠스

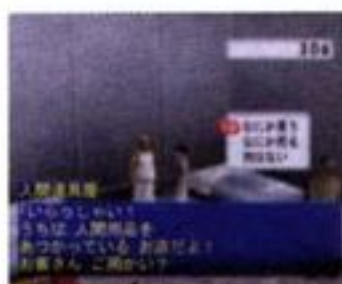
이야기는 의식을 잃었던 주인공이 물에 떠있는 도시 '쿠아 트로피쿠스'에 떠내려오면서 시작한다. 마을 안에서는 다양한 정보를 얻을 수 있으며, 물 위에 떠있기 때문에 다리를 이용하여 출입해야 한다. 주인공은 이곳을 거점으로 행동하며 전차를 획득하는 것이 초반 목적이다.

◀ 수상 도시 '쿠아 트로피쿠스'

▲ 높은 빌딩이 여러 채 존재한다

◀ 모험을 시작하기 전에 정보를 얻어 놓을 것

▲ 상점

마을 안에는 다양한 상점이 존재한다. 헌터용 무기 이외에도 전차에 부착하는 다양한 장비를 취급하기도 한다. 미래의 시대를 그린 작품답게 자판기를 이용하여 아이템을 살 수도 있다.

▲ 자판기에 판매하는 아이템들

▲ 전차를 꾸미는 인테리어 상점

▲ 이 세계에는 헌터를 도와주는 다양한 직업이 존재한다

▲ 하수도

하수도는 황폐화된 지구에 남은 또 하나의 세계이다. 이 하수도 안에는 오염된 하수도를 마시고 몬스터화된 생물도 많다. 경험치를 얻거나 특수 아이템을 얻고자 할 때 들어와야 하는 곳이다.

▲ 하수도 안에서 스트레칭을 하고 있는 주인공

▲ 자경단

이 시대는 혼돈의 시대이다. 수상 도시 '쿠아 트로피쿠스'에도 자경단이라는 무장 집단이 도시의 안전을 지키고 있다.

▲ 도시의 안전을 위해 구성된 자경단

▲ 정보

게임 내에서는 'WANTED'라고 불리는 현상범이 있다. 정보를 모아서 이들을 잡으면 상금을 얻을 수 있다. 또한 정보에 있어서는 현상범 뿐만 아니라 새로운 전차나 무기에 대한 것들도 듣게 된다. 술집에나 무기점에서 정보를 얻으려 하면 돈을 요구할 때도 있으나 대부분 강력한 전차에 대한 내용이니 아끼지 말자.

▲ 현상금 10,000이 걸린 '사소라'

▲ 강력한 전차에 대한 정보를 알려주는 마을 사람들. 물론 돈을 요구한다

▲ 악당들

이런 혼돈의 시대에서는 힘만을 믿고 사는 다수의 악당이 존재한다. 처음에 등장하는 악당 '부세미'는 기억을 잃은 주인공을 괴롭힌다. 게임의 흐름상 이들 악당에게 본 때를 보여주는 장면도 등장한다.

▲ 악당은 반드시 벌을 받는다…

▲ 전차전

「메탈 맥스 와일드 아이즈」는 전투 중에도 시간이 흐른다. 따라서 턴제로 전투를 치뤘던 전작과는 달리, 플레이어는 캐릭터가 취하는 행동의 '준비시간'도 생각해야 한다. 다른 RPG에 비해 높은 전략성을 요구하는 전투. 섣부른 판단은 금물이다.

▲ 공격 커맨드를 선택해도 바로 공격하지 않는다

▲ 일정 시간이 지나면 스피드가 빠른 몬스터의 공격이 시작한다

▶ 드디어 플레이어가 공격을 가한다

세가의 스피드 이식은 계속되어야 합니다. 쭈욱~

에이틴 휠러

제작사	세가
장르	레이싱
발매일	미정
발매가	미정

에이틴(EIGHTEEN). 그렇다면 이 게임은 18세의 로망을 그린 것인가? 아니다! 여기서 에이틴은 바퀴의 수를 가리킨다. 이 게임은 레이싱 게임이다. 바퀴가 18개 짜리 자동차라면…. 그렇다! 그건 바로 트럭. 그것도 수송용 초대형 트럭이다. 아케이드에서도 그 거대한 통체와 대단한 크기의 핸들로 보는 사람을 압도하였던 그 게임이 DC로 이식된다는 사실! 참고로 이 작품 역시 「아웃 트리거」와 함께 E3 쇼(5월 11일~13일)에 출품되었던 작품이다.

이건 또 뭐냐?

국내에서는 볼 수 있는 곳이 극소수이기는 하지만 있기는 있었다. 우연히 구경할 기회가 있어서 해본 기억이 있지만 이 게임에서 조작하는 것은 대형 트럭인 관계로 핸들이 특징이라 할 만큼 커다랗다. 게다가 조작감도 꽤나 묵직하여 기존 레이싱 게임과는 완전히 다른 조작 감각을 자랑하는 무서운 레이싱 게임이다. 게임의 목적은 자재의 운반을 가장한 미국의 횡단 및 종단 레이스이다. 마치 「폭주 데코토라 전설」과 비슷한 느낌이지만 이 게임은 트럭 레이싱의 진정한 깊이를 알려주는, 조작감 자체에 치중한 게임이다.

▲ 아케이드용 화면

▲ DC용. 이것도 개발 35% 버전이지만 차이는 별로 없다. 확실히 요즘은 완벽 이식 시대

이식상의 문제점과 차이점은?

역시 가장 문제가 되는 것은 레이싱 컨트롤러. DC 레이싱 게임 이식작 중 최고라는 평가를 받았던「크레이지 택시」의 경우는 오락실의 컨트롤러와 전용 컨트롤러가 그렇게 차이가 나지 않았기에 큰 문제가 없었다. 하지만 「에이틴 휠러」의 핸들은 정말로 거대하다. 이 크기에서 오는 중압감이 사라진다는 것은 상당한 문제점으로 작용하지 않을까 생각하는데…. 역시 가정용이라 생각하고 참아야 할까?

▲ 오락실 통체. 저기에 앉는다고 생각하고 컨트롤러 크기를 짐작해보자

◀ 실제로 잡아본 사람은 알지만 별로 크지는 않다

여하튼 「크레이지 택시」의 이식 전례가 너무도 훌륭했기 때문에 이식도에 대해 기대가 될 수밖에 없다. 새로운 코스의 추가는 거의 당연한 것으로 생각되고 있으며 이 게임의 보너스 게임인 '주차' 도 다른 재미있는 방식으로 변화 또는 추가되지 않을까. 아니면 「삼바 데 아미고」에서 보여준 보너스 게임의 대량 추가가 이루어지지는 않을까 하는 기대. 그리고 네트워크 기능을 지원하고 있는 것으로 보아 통신대전이 가능하지는 않을까 등등. 아직은 2인 화면 분할 대전 이외에는 많이 밝혀진 점은 없지만 전혀 불가능한 예측은 아니라고 생각한다. 하지만 문제는 일본 국내판 출시는 아직 검토 단계라고 하는데…. 어쩔 수 없이 내 드캐는 수술을 받아야 하는 것인가?

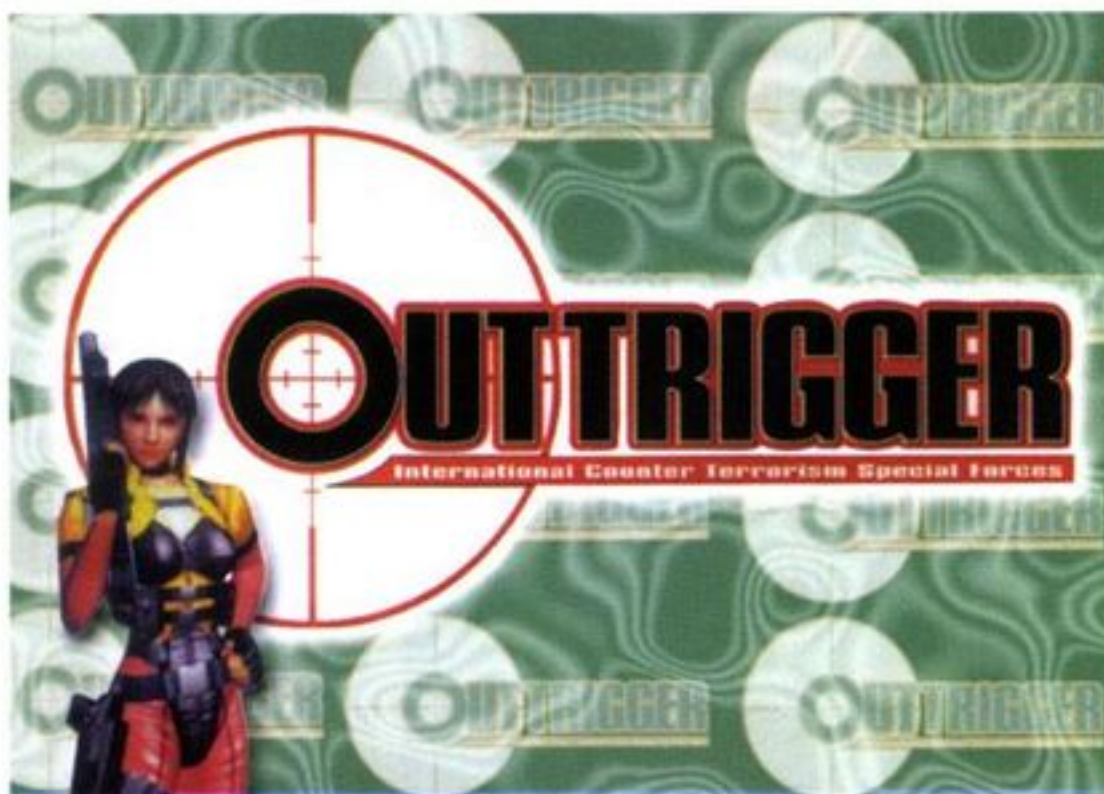
▲ 아케이드에서 상당한 고 난이도를 자랑했던 'PARKING'

차 모양도 바꿀 수 있다. 예를 들면 자동차 운송에서

목재 운송으로

▲ 통신 대전이 가능해지면 이와 같이 넓은 화면에서 대전을 즐길 수 있다. 박력있는 게임이니 만큼 화면이 좁아지면 재미가 반감되는 것은 당연한 사실

Dreamcast

당신은 멀미가 날지도 모릅니다

아웃 트리거

제작사	세가
장르	슈팅
발매일	미정
발매가	미정

E3 쇼(5월 11일~13일)에서 세가측이 DC로 발표하는 새 타이틀이 2개가 있었다. 그 중의 하나는 바로 이 「아웃 트리거」. 미국의 모 게임을 연상시키는 화면 구성과 진행, 그리고 독특한 컨트롤러를 사용하는 게임으로 원작은 나오미 기판으로 제작된 아케이드 버전이다. 현재 DC판의 완성도는 35%를 달리고 있다고 하는데…. 나온지 그렇게 오래되지도 않은 게임이 빨리도 이식된다.

아웃 트리거란?

세가가 제작, 발매한 아케이드 용 슈팅 게임으로서 컨트롤러가 특이하게 구성되어 있다. 트리거 스틱 하나와 스타트 버튼, 점프 버튼과 '아이볼'이라는 버튼으로만 구성된 심플하면서도 독특한 포맷이다. 적을 조준하는 데에는 아이볼과 트리거를 같이 사용해야하기 때문에 조작이 보기보다는 어렵다는 점도 있었고 결정적으로 국내에 많은 물량이 없었기 때문에 실제로 구경해본 사람은 드물었을 것이다.

▲ 컨트롤러 전경

▲ 심심해서 위에서도 한 번 구경. 트리거는 「버추얼 온」의 그것을 많이 닮아있다

▲ 「퀘이크」와 비교해보자

게임 자체는 PC 게임으로서 많은 이들에게서 사랑받고 있는 1인칭 액션 게임 「퀘이크」를 많이 닮았다. 쏟아져 나오는 졸개들을 처치하는 '솔로 플레이'와 4명까지 동시 플레이를 지원하는 '대전 모드'가 존재하고 있는데다가 조작 자체도 매우 유사하다. 물론 게임 화면 구성은 역대 세가 슈팅 게임의 분위기를 짙게 풍기고 있다.

네트워크 대전도, 그럴 수 없는 사람도

일단 DC용 아웃 트리거는 네트워크 기능을 지원하고 있다. 즉 2인에서 4인까지 통신 대전이 가능하다는 이야기가 된다. 점점 「퀘이크」와 비슷한 분위기를 풍겨 가는데…. 게다가 요즘은 국내에서 DC를 이용한 통신을 즐기고 있는 유저들도 소수이기는 하지만 있다는 것도 같고, 외국의 고수들과 아웃 트리거를 즐길 수 있게 되면 '배틀넷 효과'가 발생, 엄청난 인기를 끌 수도?

▲ 원래 퀘이커들은 쉽게 적응할 수 있을지도?

하지만 국내에서 DC 인터넷을 즐기는 사람들은 전화세 감당+인증 드캐를 가지고 있는, 어디까지나 소수에 불과하다. 그러한 사람들의 불평과 불만을 해결하기 위하여 이 게임은 2인 화면 분할 대전, 4인 화면 분할 대전을 지원하고 있다. 드캐야 어차피 컨트롤러 구멍도 4개이고, 사람이야 친구를 모으면 되니 그다지 문제될 것은 없지 않은가. 드캐도 이제는 우정 파괴 머신으로 돌변하는 것이다!

▲ 라고는 했지만 싸움속에 우정이 피어날 지도

▲ 라고는 했지만 싸움속에 우정이 피어날 지도

일본판의 발매는 미정?

위에서도 이야기했지만 이것은 E3 쇼에 출품된 것이다. 따라서 미국 발매는 확정적이지만 일본판의 발매는? 세가 측에서 돌아온 답변은 '판매 검토중' 이다. 「아웃 트리거」의 발매를 기다리는 것은 일본 유저들도 마찬가지가 아닐 것인가. 설마 「DOA2」처럼 미국판만 발매된다면…?

▲ 자막이 영어. 미주 버전 드캐에서만 발매될까?

2개의 게임으로 즐기는 디 디 존(ZONE)의 세계

디 디 플래닛(DEE DEE PLANET)

■ 제작사 세가
■ 장르 액션
■ 발매일 미정
■ 발매가 2,800엔

당신은 각종 탱크가 등장하여 포탄을 교환하는 「포트리스 2」라는 게임을 알고 있는가? 각도와 힘을 가지고 적을 공격하는 PC용 네트워 게임으로 많은 게이머에게 인기를 얻고 있는 국내 작품이다. 지금 소개하고 있는 「디 디 플래닛」도 포트리스와 매우 유사한 게임이다. 「디 디 플래닛」이란 '디 디 존(DEE DEE ZONE)' 이라는 신비한 세계를 무대로 상대를 없애야 하는 약육강식의 게임이다. 화면으로 느껴지는 배경과 로봇의 절묘한 절제미를 보면 이 게임이 왜 2,800엔으로 나오는지 알 수 있을 것이다.

「디 디 플래닛」에서는 로봇과 UFO를 이용하여 약품과 많은 실험 생물을 존(ZONE)이라는 곳으로 운반하고 있었다. 로봇들은 실험이라는 명목하에 각종 미사일과 약품의 실험용 샘플이 되어 생존 경쟁을 펼치는 것이다. 그래픽은 떨어진다고 느낄지 모르지만 묘한 긴장감을 맛볼 수 있는 게임이 바로 「디 디 플래닛」이다.

▲ 계속 스테이지를 이어 나가면 이런 보너스 화면을 볼 수도…

◀▼ 두 종류의 게임 모드를 선택하여 즐길 수 있다

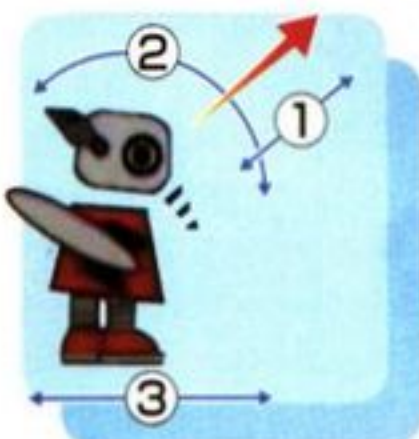
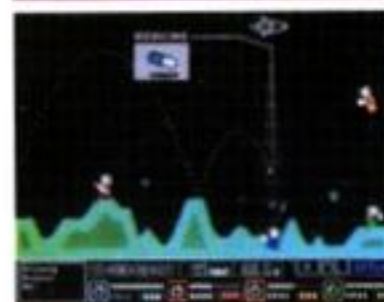
게임의 주인공 '디 디 로봇'

'디 디 로봇'의 특징은 동그라미 두개로 그려진 눈이다. 등뒤에 장착된 다양한 미사일로 적을 파괴하는 사명을 가지고 있는 이들 로봇은 프로그래밍을 조금씩 변화시켜서 실험장으로 투하되었으며, 보통 '실험 샘플용 로봇'이라고 불린다. 무기와 휠(다리)의 조합에 따라 모두 10종류가 있다.

◀ 마치 코주부 할아버지처럼 생긴 로봇이다

간단 조작 방법

방향 버튼의 상하로 무기의 사출 파워를 조절하며, 좌우로는 발사 각도를 조절한다. 그리고 발사 버튼을 누르면 멋진 굉음과 함께 포물선을 그리며 미사일이 날아간다. 이동은 L, R 트리거 버튼이 맡는다.

◀ ①은 미사일의 사출 파워를 나타내며 ②는 각도를 표시한다 ③ 좌우 이동은 어떤 휠을 장착했는가에 따라 모션이 변화한다

게임 A 모드

◀ 살아남는 것이 곧 우승으로 통하는 게임 A 모드

게임 A 모드는 천재지변 등의 이벤트가 발생하기도 하는 의외성 높은 모드. 1라운드는 180초로 이루어지며 모두 3회전을 치르게 된다. 적을 쓰러뜨리면 점수가 가산되며, 총득점이 높은 플레이어가 우승하게 된다. 게임 A 모드의 가장 큰 특징은 시합을 개시할 때 로봇이 랜덤으로 결정된다는 점이다. 어떤 로봇이 주어지는가, 그리고 주어진 로봇을 어떻게 사용하는가에 따라 우승에 큰 영향을 미친다. 각 라운드의 배경 스테이지인 존(ZONE)도 3종류 중에서 랜덤으로 결정되기 때문에 운이 많이 작용하는 모드라고 할 수 있다.

▲ 로봇은 랜덤으로 결정된다. 「디 디 플래닛」은 변수의 게임이라고 할 수 있다

살아남는 것이 곧 우승으로 통하는 게임 A 모드 ▶

역전의 가능성이 항상 존재한다

각 로봇은 3포인트 라이프를 갖고 시작하며, 게임 A 모드에서만 등장하는 액션은 파워 샷, 누크, 자폭 등 3가지이다. 파워 샷은 2포인트의 데미지를 주는 미사일 공격으로 적절히 사용하면 일발 역전의 기회를 만들 수 있다. 누크(NUKE)는 한마디로 폭탄이라고 표현할 수 있으며, 자신을 포함한 전원에게 1포인트의 데미지를 주는 최후 병기이다. 그리고 자폭 모드는 3인 이상 대전을 펼칠 때 승자가 결정되지 않으면, 3포인트 라이프를 모두 잃은 로봇이 자폭의 형태로 우승을 넘겨주고 싶지 않

Dreamcast

은 로봇에게 폭파시키는 공격이다. 일본인의 머리 속에서 나올 만한 가미가제형 공격이라고 할 수 있다.

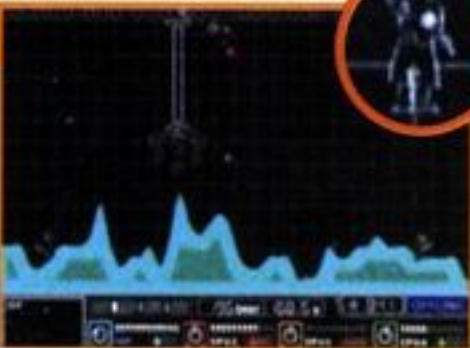
파워 샷

화면 아래의 게이지가, 흰색에서 청색, 그리고 최대에 이르기까지 발사 버튼을 누르면 공격을 가하는 특수 공격이다. 맞으면 2포인트 라이프를 없앨 수 있다.

누크

1매치(모두 3라운드)에 1번밖에 사용할 수 없는 기술이다. 적도 사용할 수 있으니 상황에 맞게 사용해야 한다.

자폭

사진의 원형안에 있는 로봇이 바로 '엔가쵸'이다. 3포인트 라이프를 모두 소비한 로봇이 엔가쵸가 되어 사용할 수 있는 공격으로 우승을 넘겨주고 싶지 않은 캐릭터에게 사용하면 된다. 적어도 1포인트 데미지를 가하면 소멸한다.

스테이지 존의 종류

끊임없이 지면이 꾸물거리는 젤 존(GEL ZONE), 밑에 위치한 액체 속에서는 이동 속도가 떨어지는 리퀴드 존(LIQUID ZONE), 금속 물질이 쌓여 있어 맨몸으로는 올라갈 수 없는 블럭 존(BLOCK ZONE) 등이 있다.

GEL ZONE

BLOCK ZONE

LIQUID ZONE

천재지변과 UFO, 그리고 방해 캐릭터

게임 A 모드에서 전투중일 때에는 다양한 이벤트가 발생하여 각 플레이어에게 긴장감을 더해준다. 로봇의 위치를 바꾸는 '회오리', 미사일과 폭탄의 탄도를 변화시키는 '강풍' 등 모두 10종류의 특수 이벤트가 있으며, 특정 스테이지에서만 나오는 이벤트도 존재한다. 때로는 화면을 가리며 슬금슬금 기어 나오는 방해 캐릭터는 공격하기 어렵게 만든다. 화면 위에서 날아다니는 UFO는 아이템을 떨어뜨려 주며, 로봇의 공격력을 올리거나 내리는 다양한 효과를 만든다.

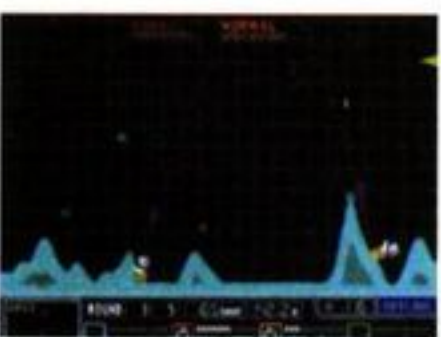
▲ 약품을 떨어뜨리는 UFO

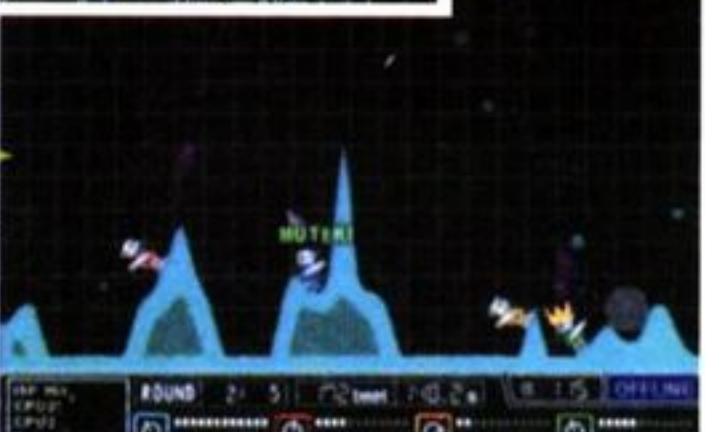
▲ 살포시 춤을 추며 플레이어의 시야를 혼란스럽게 만드는 방해 캐릭터

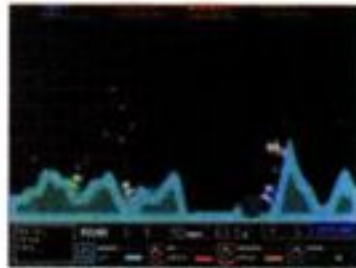
◀ 이런 천재지변이 발생하기도 한다

게임 B 모드

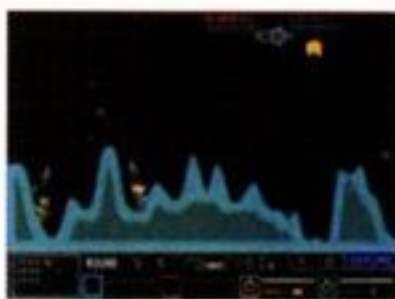
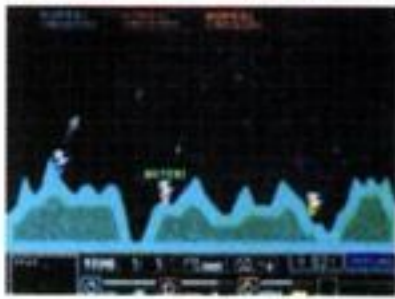
◀ 전략성으로 승부하는 게임 B 모드

게임 B 모드는 스테이지마다 무기와 다리에 부착하는 휠을 구입할 수 있으며, 대전 중에 다양한 아이템을 얻을 수 있기 때문에 게임 A 모드에 비해 전략성이 높다. 게임 A 모드와 다른 점은 매치라는 개념이 없고 5라운드 단위로 득점을 겨루는 방식이라는 것이다. 또한 2라운드 이후부터는 득점을 포인트로 환산하여 무기와 휠을 구입하여 로봇을 강화시킬 수 있다. 주어진 로봇은 모두 똑같은 표준형 로봇으로 스테이지 또한 젤 존 하나로 정해져 있다. 게임 B 모드는 얼마나 빨리 로봇을 강화시키느냐에 따라 승패가 좌우된다고 볼 수 있다.

◀ 스테이지는 젤 존만 등장한다

라이프는 게임 A 모드와는 다르게 게이지로 표시 ▼

전략성으로 승부한다

게임 B 모드에서는 모든 플레이어가 평균형 로봇을 갖고서 시작한다. 하지만 라운드가 끝나면 장비를 구입할 수 있고 다음 라운드에서 사용할 수 있다. 방어막을 설치하는 실드(SHIELD)와 이동 속도가 늘어나는 스피드 부츠(SPEED BOOTS)등 게임 A 모드에서는 볼 수 없었던 파츠가 등장하기 때문에 상대를 이기기 위해서는 전략이 필요하다.

◀ 구입한 파츠는 B버튼으로 사용할 수 있다

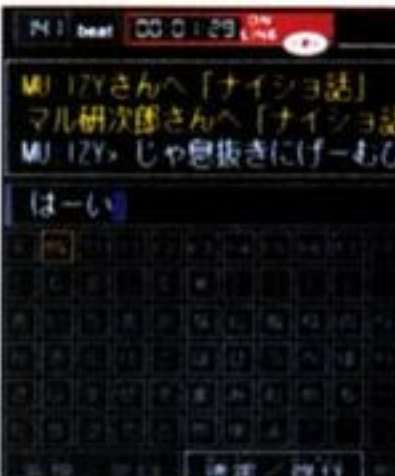
UFO와 아이템

아이템 박스에는 50G, 리페어 키트(라이프를 50% 회복), 일정시간 무적이 되는 뮤텍(MUTEK) 및 폭탄이 각각 들어가 있다. 아이템은 랜덤으로 등장하며, 돈과 폭탄은 날아오는 UFO를 추락시키면 더 많이 획득할 수 있다. 폭탄 이외의 아이템은 적이 얻기 전에 먼저 얻어야 효과를 발휘할 수 있다.

◀ 이벤트가 전혀 없고 단지 아이템만 떨어진다

인터넷으로 접속하자

컴퓨터나 친구들과 「디 디 플래닛」을 즐기는 것도 좋지만 인터넷을 통해 모르는 사람과 「디 디 플래닛」의 네트웍 모드를 통해 겨루는 것도 새로운 경험이 될 것이다.

◀ 처음에는 자신의 아이디와 비밀번호를 만들어야 한다

▲ 코드 넘버를 만들어 두면 잡상인의 접근을 방지할 수 있다

▲ 채팅만 즐길 수 있는 모드도 존재

위험한 밤의 고속도로를 뜨겁게 달군다

수도고 배틀 2

「수도고 배틀 2」는 자동차는 물론, 코스 상을 달리는 일반 차량의 세부 사항까지 만든 모델링을 기초로 하여 실재 하는 고속도로와 배경을 철저히 재현한 작품이다. TV화면 안에서 그려 나오는 현실적인 세계가 비현실적인 스피드감과 묘한 조화를 이루며 질주를 더욱 아름답게 만드는 것이 특징이다.

제작사	겐키
장르	레이싱
발매일	6월 22일
발매가	5,800엔

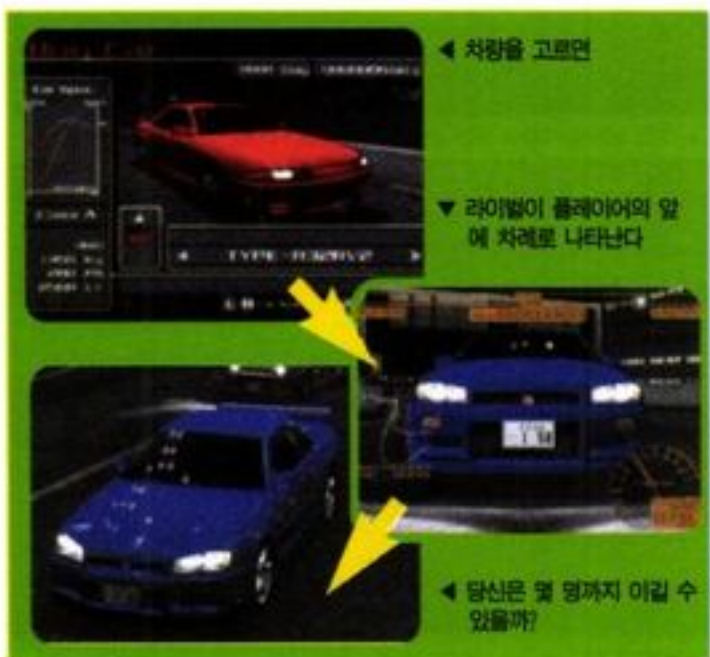
전작인 「수도고 배틀」의 코스는 환상선의 내, 외 순환 도로 뿐이었지만, 6월 22일에 등장할 「수도고 배틀 2」에서는 그 길이가 대폭 증가한다. 코스의 길이는 전작에 비해 6배나 길어졌으며, 자동차의 수도 전작의 2배 이상 등장한다. 이번 달의 「수도고 배틀 2」에 관한 이야기는 전작과 비교하면서 소개하겠다.

게임 모드

퀘스트 모드

밤의 고속도로를 돌아다니며 라이벌을 구하고, 상대할 만한 라이벌이라 생각하면 패싱(라이트를 깜빡이는 것)으로 도전한다. 진정한 수도고 배틀을 즐기고 싶다면, 라이벌과의 1 대 1 전투를 벌이는 퀘스트 모드를 플레이할 것. 라이벌과의 배틀에서 얻은 포인트를 사용하여 자신의 차량을 강화시킬 수 있으며, 튜닝한 차량의 데이터는 다른 모드에서도 사용할 수 있다.

▲ 포인트를 획득하여 차량을 강화시키자

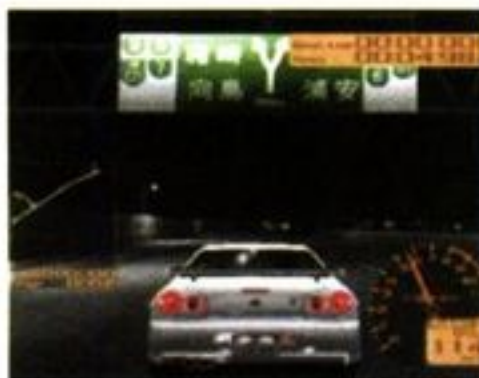
퀵 모드

◀ 차량을 고르면

▼ 라이벌이 플레이어의 앞에 차례로 나타난다

◀ 당신은 몇 명까지 이길 수 있을까?

퀘스트 모드의 수순을 밟지 않고, 차례로 나타나는 라이벌과 싸우는 배틀 모드. 차종 선택에서는 외관을 쉽게 바꿀 수 있으며, 퀘스트 모드에서 튜닝시킨 차량도 등장시킬 수 있다.

타임 어택 모드

스피드만을 추구하는 모드로 코스는 여러 스테이지 중 한 구간만을 선택하여 도전하게 된다. 퀘스트 모드에서 튜닝한 자신의 차량으로 도전할 수도 있다.

▲ 도로상에 다른 차들은 전혀 등장하지 않는다

프리 런 모드

자유롭게 코스를 돌아다닐 수 있는 모드가 바로 프리 런 모드이다. 이 모드의 존재 목적은 스테이지에 등장하는 각종 코너와 라이벌을 연구할 수 있다는 것이다. 고속도로의 코스가 정확히 재현되어 있기 때문에 일본에 직접 차를 가지고 갈 게이머에게는 유용할지도….

▲ 리얼하게 재현된 고속도로

네트웍 모드

드림캐스트를 전화회선에 연결하면 수도고 배틀 2의 소프트에 내장되어 있는 드림 패스포트를 사용하여 인터넷으로 들어간다. 여기에서 겐키의 홈페이지로 억세스 할 수 있으며, 다양한 서비스를 받을 수도 있다.

3종류의 운전 시점

「수도고 배틀 2」의 운전 시점에는 차간 거리와 차체의 방향을 알기 쉬운 후방시점과 실제와 똑같은 드라이버 시점, 그리고 차체의 중거리 후방에서 보는 중거리 후방 시점이 있다. 이 시점이라면 높낮이가 심한 고속 구간에서도 손쉽게 운전할 수 있다.

1. 후방 시점

◀ 후방 시점에서는 벽과 차체의 거리를 측정하기 쉽다

2. 중거리 후방 시점

◀ 새롭게 추가된 중거리 후방 시점 모드

3. 드라이버 시점

◀ 박력 넘치는 드라이버 시점 모드

코스

도쿄 부근에 위치한 고속도로를 재현한 「수도고 배틀 2」의 코스. 전작에서는 테크니컬한 코너가 연속으로 나오는 '환상선'이 주무대였다. 그러나 이번 작품은 고속 코

▲「수도고 배틀 2」의 무대

너와 긴 직선 주로가 복합되어 있는 '만안선', 중저속 코너가 연속으로 나오는 '황우선', '환상선'과 '만안선'을 연결하는 '심천선' 등이 추가되어 게임에 등장하는 코스의 길이는 모두 180km에 달한다. 코스에서 나타나는「수도고 배틀 2」만의 특징이라면 도로상에 등장하는 표지판, 간판 등은 물론, 코스에서 일어나는 기상 상태까지 충실하게 재현되어 있기 때문에 보다 리얼한 게임을 맛볼 수 있다는 것이다.

A 환상선

도쿄 도심에 위치한 고층 빌딩 숲을 달리도록 만들어진 코스. 직선 구간이 거의 없고, 중저속 코너가 많은 스테이지다.

B 심천선

환상선과 만안선을 연결하는 중거리 코스. 합류, 분기가 복잡하게 엮어진 하코자키(箱崎) 인터체인지와 저속 코너가 다수 존재하는 스테이지이다.

C 만안선

고속 코너와 긴 직선 주로로 구성되어 있다. 우키시마(浮島)에서 다이고쿠(大黒)에 이르는 직선 구간에서는 배기량이 큰 차량이 유리한 고속 스피드 스테이지다.

D 황우선

고속 구간과 중저속 구간이 복합되어 있는 코스. 고속을 중시하던가 아니면 코너링을 중시하던가에 따라 드라이버의 성격이 드러나는 스테이지라고 할 수 있다.

등장 차종

▲ 레이싱 만화나 게임에서 곧잘 등장하는 '86' 모델

아름다운 모델링이 특징인 수도고 배틀 2의 차량은 모두 120종 이상이다. 퀘스트 모드에서는 에어로 튜닝을 통해 차량의 스타일과 색을 바꿀 수 있다. 다음은 현재까지 밝혀진 차량의 모델명과 차량 그림이다.

클래스 A

A80RZM	S15R	C34	R32RV2	R33RVM
R34RV	CP9A6M	Z15AM	FD3RS	GC8W4
Z32VS	SW20GT	NA1	ST205	100TV

클래스 B

XE10RS	UZZ30	S14KM	DC2M	DE3A
A80SZM	FC3E3	DB8M	PS13X	T231

클래스 C

AE86L3	AE86T3	AE86L2	AE86T2	EK9M

튜닝 업

이번 작품은 라이벌과의 배틀을 통해서 포인트를 얻을 수 있다. 이 포인트를 사용하면 플레이어의 차량을 튜닝할 수 있다. 또한 이 메뉴에서는 차량의 튜닝뿐만 아니라 컬러링과 에어로 파츠를 추가하여 차량을 예쁘게(?) 꾸밀 수도 있다.

▶ 차고 화면에서는 차량의 변화를 한눈에 알아 볼 수 있다

에어로 체인지

머신에 다양한 에어로 파츠를 장착하여 외견을 변화시킬 수 있다. 다양한 형태의 파츠를 각 부분에 부착시킬 수 있기 때문에 다양한 조합이 존재한다.

▲ 다양한 조합으로 개성적인 차량을 만들어 보자

프론트 범퍼

가장 눈에 먼저 띄는 프론트 범퍼를 교체할 수 있다.

▲ 공기 흡입구를 강조한 프론트 범퍼

▲ 이 프론트 범퍼는 안개 등으로 강조하였다

리어 스포일러

차량의 뒷부분에 부착하는 윙을 변경할 수 있다.

▲ 이쪽은 노멀 타입의 윙

▲ 윙을 작게 만들면 점잖은 차량 타입으로 변한다

컬러링

차량을 구입할 때 색을 선택할 수 있지만, 여기에서는 RGB의 조합으로 보다 세밀하게 색상을 설정할 수 있다.

▲ 화면 하단에 있는 RGB 게이지로 조작하여 색을 만든다

▲ 자신의 개성을 표출할 수 있는 부분

스티커

「수도고 배틀 2」에서는 스티커를 구입하여 차량의 몸체에 부착할 수 있다. 물론 화면상에 그래픽으로 표현되기 때문에 리플레이를 볼 때에도 확인할 수 있다.

◀ 친구들과 팀을 만들어 동일한 스티커를 부착할 수 있다

3명의 소녀와 7년을 보내는 이야기

포케카노 -유미, 후미오, 시즈카-

■ 제작사	데이텀 폴리스타
■ 장르	육성시뮬레이션
■ 발매일	6월 8일
■ 발매가	6,800엔

「포케카노」…. 국내에서는 발매된 사실 조차 기억에 남아있지 않지만 대학생 주인공이 되어 옆집으로 이사 온 초등학생 소녀와 7년을 함께 보낸다는 설정이 매력적이었던 게임이다. 제작사는 룸메이트를 제작했던 '데이텀 폴리스타'로 1999년 12월 16일 PS로 발매되어 극소수의 게이머에게 대호평을 받았으며, DC 이식이 발표되고 수개월 지나 드디어 6월 8일로 발매일이 결정되었다. 훌륭한 마이너라는 평을 받은 PS용. DC용은 메이저 게임으로 거듭나기를 기대해 본다.

유미, 후미오, 시즈카 중 맘에 드는 캐릭터의 성장과정을 7년간(초등학교부터 고등학교 졸업까지)지켜볼 수 있는 귀중한 소프트「포케카노」. PS에서 아주 낮은 인지도를 보였던 게임의 DC이식인 만큼 그 기대는 남다르다.

비주얼 메모리 필수

게임은 비주얼 메모리(VM)로 육성하고, 게임을 기동해 이벤트를 보는 형식으로 7년후 육성결과에 따라 다양한 엔딩이 기다리고 있다. 또한 PS용은 포켓스테이션 하나에 한 명의 캐릭터밖에 육성할 수 없다는 단점이 있었는데 DC용에서는 개선이 이루어져 있을지는…. 발매가 되어야만 알 수 있을 것 같다.

VM으로 육성하고 DC로 이벤트를 볼 수 있다. VM의 전지가 떨어진 사람은 이 기회에 함께 구입할 것! ▶

◀ 수많은 이벤트가 준비되어 있는 것이 특징으로 DC용에서는 이벤트가 더욱 추가될 가능성이 있다

6,800엔은 비싸지 않습니다

분명 가격이 6,800엔인 것에 대해 불만을 토하는 사람이 있을 것이다. 하지만 PS용에서는 캐릭터 별로(3,800엔×3) 나누어 발매했다는 것을 감안하면 GD1장에 세 명의 캐릭터를 몰아넣고, 6,800엔에 발매되는 것은 절대로 비싼 것이 아니라는 것을 알아두자(어디까지나 PS용과의 상대평가이다).

◀ 구입특전으로 캐릭터 실이 동봉된다. 지금 보면 아무런 감흥이 없지만 막상 사고 나서 이런 것이 들어있으면 의외로 기분이 좋다(PS용에도 들어 있었다)

7년을 함께‥

캐릭터를 7년간 육성한다고 하지만 그렇다고 룸메이트처럼 실시간으로 7년을 보낼 수는 없는 일…. 실제 시간의 하루는 게임에서의 일년으로 7년간(일주일) 육성하게 되며, 언제 이벤트가 발생할지 모르기 때문에 수시로 게임을 기동시켜줘야 한다는 번거로운 점도 있다.

◀ 갑자기 고백을 받고 있는 유미를 목격하게 되는데… 방심하고 있다가는 빼앗겨 버릴 수 있으니 평소에 잘할 것

필수 이벤트

24시간은 1년으로 수많은 이벤트가 준비되어 있기 때문에 한번 플레이에 모든 이벤트를 보는 것은 실질적으로 불가능하다. 예를 들어 일반적으로 하루에 10번 정도 게임을 기동시켰다고 해도 클리어 후 나오는 CG 달성률은 20%도 채 안되니 대충 어느 정도의 이벤트가 있는지 가늠할 수 있다. 또한 이 중에는 필수 이벤트라는 것이 있어 이를 보지 못하면 해피엔딩은 볼 수 없게 되어 버리니 생각 날 때마다 확인하는 것이 중요하다.

필수 이벤트, 못보면 해피엔딩은 물건너 갔다고 봐도 좋다. 하지만 나름대로 즐거운 배드 엔딩이 있으니 그걸로 위안을… ▶

■ 혹시 이벤트를 놓치셨다면…

아무리 열심히 해도 놓치는 이벤트는 있기 마련. 하지만 그렇게 걱정할 필요는 없다. 놓친 이벤트는 게임을 기동시키면, 텍스트만으로 설명이 되어 스토리를 파악할 수 있게 해준다. 하지만 역시 아쉬운 것은 어쩔 수 없다….

DC를 기동했더니… 주인공이 회상하는 형식으로 그 동안의 스토리가 텍스트로 표시된다 ▶

그럼 3명의 히로인을 소개합니다

아이다 유미 (愛田 由美)

YUMI AIDA

포케카노의 캐릭터 중 가장 인기가 높은 히로인적인 존재 아이다 유미. 양친이 맞벌이를 하기 때문에 집에서 혼자 보낼 때가 많으며 옆집에 사는 주인공을 다정하게 대해준다. 우등생에 가정적인 캐릭터.

호죠인 시즈카 (寶條院 靜香)

SIZUKA HOJYOIN

안경걸(眼) 캐릭터. 예의 바르고, 얌전한 성격으로 학구파이다. 두 갈래로 딴 머리가 특징으로 포케카노의 캐릭터 중 3번째로 인기가 좋다.

우에노 후미오 (植野 史緒)

HUMIO UENO

스포츠 소녀. 3캐릭터 중 가장 활발하고, 사고도 많이 치며 팔팔하다. 학교에서는 육상부에 소속되어 있고, 주인공과도 아무런 거리낌없이 지낸다. 운동을 하는 만큼 성적은 별로…

Complete: 완성하다. 끝마치다. 완벽한, 완비한, 완성한…

메모리즈 오프 컴플리트

제작사	키드
장르	어드벤처
발매일	6월 29일
발매가	6,800엔

DC용 「메모리즈 오프」의 정식 타이틀이 「메모리즈 오프 컴플리트」로 결정되었다. 또한 오리지널 오프닝 무비의 추가와 네오지오 포켓용 「메모리즈 오프 퓨어」의 시나리오까지 수록하여 '컴플리트'는 단순한 폼이 아니란 것을 보여 준다. PS용의 장점에 추가요소까지 더한 「메모리즈 오프 컴플리트」. 아직도 이 게임이 사사키 무츠미를 내세운 캐릭터 게임이라 생각되는 사람은 PS용부터 다시 시작하도록 하자.

키드가 제작한 몇 안되는 오리지널 게임으로 소꿉친구이자 히로인인 유에, 아야카의 관계를 극적으로 묘사해 호평을 받았던 「메모리즈 오프」. '소꿉친구'라는 흔해빠진 게임의 키워드가 제작사의 연출과 설정에 따라 어떻게 변할 수 있는지를 보여준 단적인 예로 미소녀 팬들의 높은 지지를 받으며 현재는 키드의 대표작으로 입지를 굳혔다.

■선택문으로 진행되는 간단한 시스템

복잡한 시스템은 일체 배제하고 순수하게 스토리만을 즐길 수 있는 선택문 방식의 어드벤처 게임으로 대화 → 선택문 → 스토리 진행 → 각 캐릭터 엔딩으로 진행되는 평범한 시스템을 가지고 있다. 하지만 캐릭터의 설정부터 시작해 스토리는 절대로 평범하지 않아 엔딩의 극적인 반전에 눈물을 흘리는 사람이 속출하기도 하였다.

▲ 모르고 넘겨버린 텍스트는 이렇게 다시 읽을 수 있다

◀ 각 캐릭터와 만나는 날짜가 선택에 의해 조금씩 바뀌는 경우도 있다

PS용을 즐겼던 사람도 다시 한번

PS용을 플레이해봤던 사람도 질리지 않게 플레이할 수 있도록 다양한 요소를 추가시켰으며, 기존의 시스템도 유저의 편의에 맞게 어느 정도 개량되었다.

■오마케 모드

게임을 클리어한 사람들만의 특전이 바로 '오마케 모드'이다. PS용의 앨범, BGM 모드도 건재하며 새롭게 퀴즈 모드가 추가되어 있다.

Album

게임 중에 봤던 이벤트 CG들을 볼 수 있는 모드. 미소녀 게임에서는 필수적인 모드로 각 캐릭터별로 가지런히 정돈되어 있다.

▲ PS용과 비교해 깔끔하게 정리되어 있다

▲ 이 CG의 수를 보면 PS용에 비해 얼마나 추가되었는지 알 수 있다

BGM

게임에 수록되어 있던 모든 곡을 들을 수 있는 모드. PS용에서는 한번 이상 클리어하면 등장했으며 게임의 이미지와 맞아떨어지는 곡이니 게임에 심취해 있던 사람은 꼭 한번 들어보도록….

◀ 참고로 BGM 모드의 CG는 「메모리즈 오프 퓨어」의 패키지 사진이기도 하다

QUIZ

「메모리즈 오프」의 팬이라고 자부하는 사람들을 위한 모드. 대부분 컬트한 퀴즈들이기 때문에 게임을 섣불리 도전했다가는 자신의 어리숙함에 절망하게 된다.

그 외

상세한 것은 일체 불명이지만 게임의 팬만을 위한 모드가 추가될 예정이다. 또한 PS용에서는 모든 캐릭터의 엔딩을 보면 게임에 사용된 캐릭터의 음성을 들을 수 있는 'VOICE' 항목이 추가되었는데…. DC용에도 존재할지는 모든 캐릭터의 엔딩을 봐야만 알 수 있을 것 같다

■이벤트 CG의 추가

PS용에서는 텍스트로만 진행되었던 이벤트가 영상화된다(CG). 무려 18개의 CG가 추가된다고 하니 PS용을 해봤던 사람도 새로운 마음으로 플레이할 수 있을 것이다.

▲ 주인공에게 그림을 보여주면서 기뻐하는 미나모. 일단은 잘 그렸다고 해주는 것이 예의겠지…?

「메모리즈 오프」의 최고 인기 캐릭터 후타미 시온. 「메모리즈 오프 퓨어」에서는 시스템 화면에서만 등장한다 ▶

■선택 네비게이트 시스템

DC용에 추가된 요소 중 가장 많은 기대를 받고 있는 선택 네비게이트 시스템. 이 시스템은 선택문에 아이콘이 표시되어 각 캐릭터의 호감도에 어떻게 영향을 미치는지 알 수 있는 것으로, '난 이런 게임에 약해'라는 사람들도 간단히 맘에 드는 캐릭터의 엔딩을 볼 수 있다.

◀ ON, OFF를 설정할 수 있기 때문에 맘에 들지 않으면 사용하지 않을 수도 있다

· 호감도에 따른 변화를 쉽게 알 수 있다

◀ 이 아이콘이 호감도의 변화를 나타내어 준다. 종류는 2가지로 호감도에 영향을 미치는 않는 선택문은 아이콘이 등장하지 않는다. 'かなし(나쁨)', 'うれし(좋음)'

'낙서'가 아니라 '예술'입니다

젯 셋 라디오

- 제작사: 세가
- 장르: 액션
- 발매일: 6월 29일
- 발매가: 미정

길 한복판의 벽에 스프레이로 그림을 그리는 그래피티. 직접 해본 적은 없어도 TV에서 한 두번쯤은 본적이 있을 것이다. 일반인의 눈으로 보면 단순히 낙서나 하고 다니는 동네 건달로밖에 보이지 않겠지만 이것은 어디까지나 낙서가 아닌 예술이다. 그리고 이런 그래피티를 소재로 만든 게임이 DC로 등장한다…라는 건 지난 호를 본 사람은 모두 알고 있을 터. 이번 달에는 좀더 자세한 게임 시스템에 대해 알아보자.

지난달 소개가 되고도 아무런 반응이 오지 않을 정도로 관심받지 못한 「젯 셋 라디오」의 새로운 정보가 공개되었다. 게임의 내용은 주인공이 자신의 팀 심벌마크인 다양한 그래피티를 온 마을에 그리고 다니는 것. 또한 그래피티를 그리기 위해서는 스테이지 내에 흩어져 있는 스프레이를 모아야하며, 마을을 돌아다니다 주인공의 머리 위에 풍선마크가 뜨는 장소에 그래피티를 그릴 수 있다.

◀ 머리 위에 풍선마크가 뜨는 장소에서 그래피티를 그릴 수 있다

▣ 손목라디오

주인공은 최근 가장 유행하고 있는 손목라디오(ウデラジオ)를 가지고 있다. 이 손목라디오에서는 해적방송 '젯 셋 라디오'의 스트리트 사운드가 항상 흐르고 있으며 경찰이나 그 외 기관의 무선을 도청할 수도 있다. 주인공은 그 무선정보를 기반으로 행동범위를 바꾸어가며 적의 추격을 회피하게 된다.

손목라디오 사용방법

사용방법이라고는 하지만 다르게 거창한 것은 준비되어 있지 않다. 게임 중 젯 셋 라디오의 방송이 돌연 끊어지고, 경찰이나 다른 기관의 잡음섞인 무선이 들어오게 되면 적이 등장한다는 의미이니 도망가거나 알아서 대처해야 한다.

◀ 적의 무선을 도청하면서 행동할 수도 있다. 하지만 언제나 긴장감을 가져야한다

▣ 두 종류의 그래피티

그래피티는 크게 두 종류로 나눌 수 있다. 하나는 L트리거만으로 그리는 것과 또 하나는 아날로그 방향키를 사용하여 그리는 것이다. 전자는 매우 간단히 그릴 수 있다는 장점이 있는 반면 크기가 작고, 결정적으로 멋이 없다는 단점이 있다. 후자의 경우는 아날로그 컨트롤러를 사용하기 때문에 그리는 것은 번거롭지만 화려하고 눈에 띈다는 장점이 있다. 또한 그래피티는 90종류가 있지만 처음부터 모두 그릴 수는 없고, 마을 내에 존재하는 '그래피티 소울'을 얻어서 종류를 늘려가야 한다.

◀ 처음부터 모든 그래피티를 그릴 수는 없고 게임을 진행하여 조금씩 늘려가게 된다

그래피티소울

'그래피티 소울'은 그래피티를 그리기 위한 기술이 물질화된 것이라고 이해하는 것이 좋다. 이것을 얻으면 그릴 수 있는 그래피티의 종류가 증가하며 각 그래피티 소울은 입수하면 넘버링되어 셀렉트 화면에서 'G' 아이콘으로 표시된다. 이것을 모두 완성하는 것도 목표중 하나.

L트리거로 그리기

그릴 수 있는 장소에서 L버튼을 눌러주기만 하면 될 정도로 간단하며 이동이나 트릭 중에 사용할 수도 있다. 그림이 작기 때문에 소량의 스프레이만 있으면 된다는 것이 특징.

◀ 그릴 수 있는 장소에서 버튼만 눌러주면 된다

방향키로 그리기

그릴 수 있는 장소에 멈추어 서서 아날로그 컨트롤러를 조작해 그리게 된다. 그림이 크기 때문에 대량의 스프레이를 필요로 하며 입력에 실패하면 스프레이 한통을 그냥 버리게 된다. 어려운 만큼 완성했을 때의 결과물은 확실히 존재감이 있다.

▲ 이동 중에도 그릴 수 있다. 하지만 그리는 중에 적이 쫓아올 수도 있으며 그래피티를 완성하지 못하면 포인트도 얻을 수 없다

적의 방해에도 불구하고

주인공의 예술작업을 방해하는 적들이 다수 등장한다. 단속 경찰, 라이벌 팀, 게다가 청부살인업자와 군대까지 주인공을 뒤쫓아온다. 상대하라고 하면 못할 것도 없지만 싸우는 것이 목적이 아니기 때문에 스피드와 화려한 테크닉으로 상대를 따돌리자

▲ 경찰의 추격을 피해 도망가는 주인공…. 데미지가 얼마 남아있지 않으니 빨리 따돌리도록 하자

◀ 다양한 적들이 등장한다. 때로는 팀으로 등장할 때도…

Dreamcast

■ 제작사	세가
■ 장르	어드벤처
■ 발매일	2001년
■ 발매가	미정

세가의 마스코트 DC로 등장 Ver.2

소닉 어드벤처 2

얼마전 개최된 게임쇼 E3 2000에서 충격적인 뉴스가 전해졌다. 바로 세가의 마스코트이자 DC로 발매되어 대 호평을 받았던 「소닉 어드벤처」의 후속작이 2001년 전세계적으로 동시에 발매된다는 것이다. 갑작스러운 발표에 의아해할 수도 있지만 이 게임은 1년전부터 미국에서 극비리에 제작되고 있던 것이라고 한다. E3 회장을 달아오르게 했던 「소닉 어드벤처 2」. 과연 얼마나 발전한 모습을 보이는지 살펴보기로 하자.

5월 11~13일, 미국 LA에서 개최된 E3 2000(Electronic Entertainment Exposition). 세가의 부스에서는 다수의 신작을 대거 공개해 첫날부터 화제를 모았다. 그 중 가장 관심을 모았던 것은 바로 「소닉 어드벤처 2」로 일본에서조차 공개되지 않았던 작품이 화면으로 공개되자 회장 안의 열기는 최고조에 달했다.

진화를 거듭한 소닉 어드벤처 2

기본적인 것은 액션+어드벤처로 전작과 같지만 「2」에서는 새로운 시스템과 네트워크를 사용한 요소 등, 전작보다 훨씬 진화된 모습을 보여주고 있다. 아직 구체적인 것은 미정이지만 소닉팀이 자신있게 제작하고 있는 만큼 기대해도 좋다.

■ 너클즈도 등장

전작에도 등장했던 만큼 당연히 예상은 했었지만 실제 너클즈가 등장하는 영상이 공개되었으며 다른 캐릭터들도 순차적으로 등장할 예정이다.

수중에 떠있는 너클즈. 「2」에서는 수중 액션도 추가되는 것 같다▶

■ 진화하는 차오?

차오가 잔뜩 몰려있다. 그 중 공을 타고 놀고 있는 놈이나 즐거워하는 것들이 눈에 띄는데…. 전작에서는 볼 수 없었던 장면으로 차오도 많은 변화를 이루었다.

▲ 전작에서 많은 팬들의 사랑을 받은 차오. 귀여운 외모와 행동이 인기의 비결?

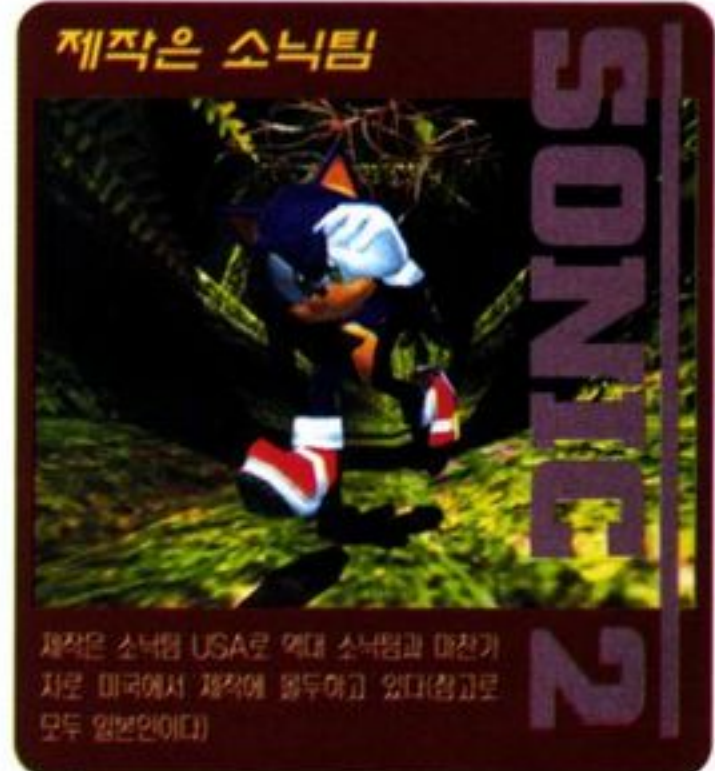
소닉 탄생 10주년

이번 「소닉 2」는 'SONIC 10th ANNIVERSARY'. 즉 소닉의 탄생 10주년을 기념한 작품으로 실질적으로 21세기가 되는 2001년 전세계적으로 동시 발매될 예정이다. 이번 작품에도 당연히 닥터 에그맨이 적으로 등장하며 기본적인 세계관은 전작을 기본으로 구축되어 있지만 그 스케일은 비교도 되지 않을 정도로 광대해졌다.

▲ 소닉 탄생 10주년의 의미를 담은 「소닉 어드벤처 2」. 소닉 특유의 스피드감과 연출 등은 전작을 초월한다

■ Dr. 에그맨

마리오에 쿠파가 있다면 소닉에는 Dr 에그맨이 있다. 전작에서는 에그맨의 공중요새 '에그 캐리어'가 게임의 무대로 등장하기도 했는데, 과연 이번 작품에서는 어떨지…?

▲ 영원한 악당 Dr 에그맨. 여전히 소닉의 앞을 가로막는다. 이번에는 과연 소닉에게 이길 수 있으려나…?

제작은 소닉팀

제작은 소닉팀 USA로 역대 소닉팀과 마찬가지로 미국에서 제작에 몰두하고 있다(참고로 모두 일본인이다)

이것은 전초전에 불과하다

현재 공개된 자료만 보더라도 이미 전작을 상회한다고 할 수 있을 정도로 높은 퀄리티를 보여주는 「소닉 어드벤처 2」. 하지만 이것은 이 작품의 극히 한 부분의 액션 장면에 지나지 않으며 사실은 더욱 어마어마한 것들이 준비되어 있다. 아직은 밝힐 시기가 아니라서 이 정도만 공개하지만 올 가을에 열리는 일본 동경 게임쇼에서는 좀더 완성된 「소닉 어드벤처 2」을 보여줄 예정이다. 도대체 어느 정도의 작품이 발매될지 기대!

▲ 이 정도가 일부에 지나지 않는다니…. 도대체 뭘 만들고 있는 거지?

「삼바 데 아미고」를 알자!

마라카스를 흔들며 아미고! 아미고!

최근 일본에서 「DDR」의 아성을 무너뜨리며 최고의 인기를 구가하고 있는 음악 게임이 있는데 바로 「삼바 데 아미고」라는 게임이다. 이 게임은 세가의 '소닉 팀'에서 제작한 것으로서 점점 다양한 형식을 갖추고 있는 요즘 음악게임의 흐름에 어울리듯 특이한 악기인 '마라카스'를 이용하고 있다. 그 마라카스를 흔들어 대며 라틴 음악 특유의 흥겨운 맛과 분위기를 느낄 수 있는 게임이 바로 「삼바 데 아미고」이다. 애석하게도 국내의 오락실에는 많이 퍼져있지 않지만 요즘에 발매된 DC의 이식작으로서 접해 본 사람들이 꽤 있으리라 생각한다. 그럼 「삼바 데 아미고」에 대해서 기초적인 것부터 차례로 알아보기로 하자.

글: 나처스

삼바의 열풍

'우스꽝스럽게 즐길 수 있는 게임'이란 목적을 앞세운 「삼바 데 아미고」는 세가의 '소닉 팀'에서 기획 및 제작을 담당했다. '소닉 팀'은 세가의 마스코트라고도 할 수 있는 캐릭터 '소닉'을 탄생시킨 유명한 제작팀이기도하다. 이 팀에 의해 만들어진 「삼바 데 아미고」가 발매되자 곧 일본열도에서는 「DDR」대신 '삼바'의 열풍이 일어나게 되었다. 그리고 그 열기는 우리 나라에까지 전해져서 얼마 전에는 모 방송사의 한 프로그램에서도 「삼바 데 아미고」의 열풍에 대한 내용을 내보냈을 정도로 대단했다(「삼바 데 아미고」의 명인인 '마코토'씨까지 등장했다). 게임을 즐기는 플레이어, 특히 음악 게임을 좋아하는 사람이라면 이렇게 대단한 화제거리가 되고 있는 「삼바 데 아미고」를 놓쳐선 안 될 것이다. 물론 가족끼리 즐기기에도 전혀 부담이 없는 게임이기도 하다.

너도나도 삼바삼바!

'삼바(Samba)'란 무엇일까

매년 화제 거리가 되는 브라질의 카니발

이 게임의 제목인 「삼바 데 아미고」에 있는 단어들 중에서 대부분의 사람들이 '삼바'란 단어에 보다 익숙할 것이다(제목을 직역하면 '친구들의 삼바'…이상하다). 특히 브라질에 관련된 이야기가 흐를 때 '삼바 춤' 또는 '삼바 축구'란 말들이 심심찮게 나오기 때문일 것이다(또한 인기 가수 설☆도 씨의 노래 제목 중 '삼바의 여×'이란 것도 있다…). 간단히 말해서 삼바란 라틴 댄스에 속하는 춤이다. 삼바는 원래 아프리카에서 유래된 것이라고 한다. 그러던 중에 노예 활동을 위해 이국으로 끌려오게 된 일부 흑인들에 의해서 브라질 북부에 있는 '바히아'라는 지방에서부터 점차 널리 보급되었다. 그리고 마침내 삼바는 브라질의 춤 중에서 대표적인 위치로까지 오르게 되었다. 이러한 삼바가 서양 백인들의 시선을 끈 계기가 되었던 것은 브라질의 '리오데자네이로'란 곳에서 열린 '카니발'이란 연례 행사였다고 한다. 이렇게 보다 널리 알려지게 된 삼바는 브라질에서 그것을 가르치는 학교가 생길 정도로 갈수록 인기를 더해가며 그 독자적인 삼바리듬과 기본 동작을 통해 끊임없이 발전해 나가고 있다. 삼바 춤의 특징은 그 독특함과 강렬함에 있는 한편 일정한 율동을 지닌 생동감에도 있다. 그리고 삼바 음악은 2/4박자로 되어있으며 두 번째 박자에 액센트가 있고 1분에 48~56소절의 템포를 갖추고 있다고 한다. 참고로 말하자면 삼바는 원래 가수와 코러스, 리듬 악기로만 구성된 팀에 의한 연주의 형식을 갖추고 있었다고 한다.

삼바에 대해서 간략하게 알아보았는데, 그 중에서도 본 게임과 가장 관련이 있는 것을 집어서 말한다면 바로 삼바의 특징인 독특함과 강렬함, 그리고 생동감일 것이다. 이 3가지의 특징은 앞으로 「삼바 데 아미고」를 즐기면서 충분히 느낄 수 있을 것이다.

잠깐 알고 갑시다

라틴 음악-남아메리카와 카리브 제도에 있는 나라들을 중심으로 한 라틴계의 민족 음악을 말한다. 라틴 음악이 탄생하게 된 배경을 알려면 먼저 다음의 세 요소들을 알아야 한다.

1. 라틴 아메리카 토착의 인디언의 음악
2. 콜럼버스가 아메리카를 발견한 후에 그곳으로 이민해온 유럽인들에 의해 퍼지게 된 음악.
3. 아프리카에서부터 끌려온 흑인 노예들에 의해 전파된 흑인 음악.

위의 세 가지 요소가 서로 영향을 주고받는 한편, 또한 그 지역과 시대에 따라서도 영향을 받아서 고유한 특징을 가진 라틴 음악이란 스타일이 이루어지게 된 것이다(삼바는 수많은 라틴 음악의 하나일 뿐이다). 라틴 음악의 토대가 되는 리듬을 살펴보면 아프리카 흑인들의 색깔이 강하게 풍겨져 나오고 있다. 이 리듬을 만들어내기 위해 꼭 필요한 것이 '콩가', '봉고 · 크라베스' 라고 불리는 악기들이다.

어떻게 놀면 될까슈

「삼바 데 아미고」는 악기를 흉내낸 컨트롤러를 사용하는 일부 음악 게임들과 마찬가지로 마라카스라는 실제 악기와 비슷한 컨트롤러('마라카스콘'이라고도 한다)를 사용해서 플레이해야 한다. 하지만 다른 게임들과는 달리 이 마라카스는 너무 단순하다 할 정도로 흔들기만 해도 판정대응에는 별 무리가 없으므로 좀 더 빠른 시간 안에 익숙해 질 수 있다.

이것이 「삼바 데 아미고」에서 쓰이는 마라카스(사진은 DC판)

잠깐 알고 갑시다

마라카스(Maracas)-나무나 플라스틱 용기 안에 돌이나 모래를 넣어서 흔들면 소리가 나도록 만든 라틴 음악용 타악기. 보통 2세트로 되어있기 때문에 '마라카스'라는 복수형의 단어로 불린다. 2개가 모두 똑같은 모양처럼 보이지만 사실은 각각 따로 고음과 저음을 담당하고 있다. 일단 오른손으로 고음을 내는 쪽을 쥐는 것이 일반적이다.

1 일단 자리를 잡으세요

게임에 임하는 기본 자세는 마라카스를 들고서 바닥에 표시된 발판에 위치해 있는 것이 가장 무난하다. 「삼바 데 아미고」에서는 센서의 범위와 플레이어의 위치(자세히 말하면 마라카스의 위치)의 관계에 따른 영향을 많이 받는 편이므로 가급적 제대로 된 범위 안에서 플레이를 즐기는 편이 좋다. 하지만 그렇다고 해서 센서가 인식하는 범위가 아주 좁다는 것은 아니니 너무 심각하게 걱정하지는 말자. 마라카스와 본체를 연결하고 있는 선의 길이는 그다지 긴 편이 아니므로 너무 복잡하거나 심하게 움직이는 플레이는 삼가는 것이 좋다. 그렇지 않으면 선이 꼬일 수도 있어 플레이에 지장을 줄 수도 있기 때문이다.

▲ 기본 위치가 중요하다(양말에는 깊게 신경 쓰지 말자…)

2 알맞은 난이도를 골라 주세요

다음에는 게임의 난이도를 고르는 순서이다. 난이도에는 EASY(이지), NORMAL(노멀), HARD(하드)의 세 가지가 기본으로 준비되어 있다. 「삼바 데 아미고」를 처음 접하는 사람이라면 당연히 EASY로 하는 것이 좋고, 이미 NORMAL의 거의 모든 곡을 여유 만만하게 클리어 할 수 있는 사람이라면 자신 있게 HARD에 도전해보자. 난이도가 표시된 곳의 옆에는 각각 최대로 즐길 수 있는 스테이지(곡)의 개수가 표시되는데 국내에 설치된 기기에서는 난이도에 상관없이 두 판으로 설정되어 있는 경우가 많다(사실 두 판만 해도 팔이 아플 정도라서…).

MODE SELECT

▲ HARD로 플레이해서 라틴의 열기를 맘껏 발산시켜보자!!

3 자신의 키는 알고 계시겠죠

난이도를 고른 다음에는 플레이어 자신의 키에 따른 신장의 수치를 맞추어야 한다. 이 때 결정하는 신장의 위치에 따라 센서의 인식 범위가 달라지게 된다. 선택할 수 있는 신장의 수치에는 '130CM이상', '150CM이상', '170CM이상'의 세 가지가 있으며 왼쪽 마라카스로 선택, 오른쪽 마라카스로 결정할 수 있다(다른 선택 화면에서도 이러한 방법으로 선택, 결정하면 된다). 자신의 키에 따른 신장의 수치를 선택해야 별 고생 없이 플레이 할 수 있을 것이다. 예를 들어 자신은 170CM이상인데 실수로 메뉴에서 130CM이상을 골라버렸다면 노래가 흘러나오는 동안 내내 시골에 계신 할아버지, 할머니 마냥 허리를 굽혀서 플레이할 수밖에 없는 불상사가 생길지도 모른다(일부러 그렇게 하는 사람이 있을지도 모른다…). 참고로 DC판의 경우에는 앞의 세 가지 말고도 '110CM이상'과 '190CM이상'의 두 가지가 더 준비되어 있으므로 좀 더 정확하게 신장을 고를 수 있도록 되어있다. 따라서 플레이 가능한 사람들의 범위도 보다 넓어진 셈이다.

HEIGHT SELECT

190cm 以上

170cm 以上

150cm 以上

▲ DC판은 5종류의 신장이 준비되어있다

4 난 라틴 음악이 좋아요

난이도를 고른 후에는 자신이 플레이할 곡을 고르게 되는데 화면에 제시되는 세 가지의 곡 중에서 맘에 드는 곡 한 가지를 고르자(선택, 결정은 다른 메뉴 선택 시와 같음). 앞 순서에서 결정한 난이도에 따라서 각각 플레이 할 수 있는 곡이 달라진다는 점을 염두 해 두자. 자신이 맘에 드는 곡이나 클리어하고 싶은 곡을 선택한 다음에 오른쪽 마라카스를 흔들어 주면 이제부터 본격적인 시작!

MUSIC SELECT

EL RITMO TROPICAL

SAMBA DE JANEIRO

TUBTHUMPING

▲ 세 가지 중에서 원하는 곡을 고르자

5 화면을 보며 신나게 흔들어 주세요

자신이 고른 노래가 흘러나옴과 동시에 화면에 여섯 개의 동그라미들이 보일 것이다. 이 때 동그라미의 위치에 따라 각각 색이 다른데 위에 있는 두 개의 동그라미는 빨간색, 중간에 있는 두 개는 노란색, 그리고 아래에 있는 두 개는 녹색이다. 이 동그라미들은 다름 아닌 상중하에 따른 판정의 위치를 나타내는 것이다. 잠시 후, 화면 중앙에서부터 파란 구슬(비슷한 것)들이 나와 여섯 개의 동그라미들을 향해 퍼져간다. 이 구슬들이 동그라미에 겹쳐질 때 해당된 판정에 대응하는 위치로 마라카스를 향하게 하여 흔들어주어야 한다. 그러면 'YEAH'라는 문자가 찍히며 화면 위쪽에 있는 점수 및 게이지가 상승하게된다. 이런 식으로 계속 마라카스를 흔들어 주는 것이 바로 「삼바 데 아미고」의 기초적인 플레이다.

▲ 이제 시작이다!

▲ 겹쳐지려고 할 때 마라카스를 흔들자

그런데 화면에서 마라카스가 어떤 판정에 위치해 있는지를 알려면 어떻게 해야 할까? 다시 화면을 보면 동그라미들을 감쌀 정도의 크기로 굵고 하얀 선으로 이루어진 원 모양의 커서가 두 개 있을 것이다. 그 커서가 다름 아닌 마라카스가 향하고 있는 판정의 위치를 나타내는 것이다. 그러니까 이 커서들은 앞에서 정한 신장의 수치와 현재 마라카스가 위치한 높이에 대응하여 상중하에 위치해 있는 여섯 개의 동그라미들을 각각 감싸게 되는 셈이다. 그리고 파란 구슬이 동그라미에 겹쳐지는 순간에 그 곳에 커서가 맞추어져 있는 상태, 다시 말해서 그 판정의 위치에 마라카스를 향하게 한 다음에 흔들어주면 된다. 앞으로도 계속 흘러나오는 파란 구슬들을 따라 마라카스를 움직여서 커서를 맞추어 흔들면 된다. 만약 두 개의 구슬이 동시에 다른 두 개의 원에 겹쳐진다면 마라카스도 그 두 곳을 향하게 하여 흔들어야 한다.

▲ 하얀 커서를 주목

▲ 마라카스를 각각 양옆으로 흔들자!

플레이하는 도중에 파란 구슬 대신 간격이 훨씬 좁은 빨간 구슬이 연속으로 흘러 들어갈 때가 있다. 이 때는 마라카스를 연타해야 하는데 그래봤자 그 위치에서 끊임없이 흔드는 것이다. 하지만 이러한 연타에는 꽤 힘이 들기 때문에 후반에 나오게 된다면 지쳐서 실수 할 수 도 있다. 연타 타이밍에는 마라카스를 너무 심하게 흔들지 않아도 위치만 맞으면 거의 무난하게 판정에 대응된다. 그러므로 이럴 때는 요령 있게 계속 살짝 흔들어 주는 것이 좋다.

▲ 죽기 싫다면 정신없이 마라카스를 흔들어라!

6 중간에 끝내기는 너무 아까워요

화면의 상단에는 「DDR」의 화면에서 볼 수 있는 것과 비슷하게 현재의 점수와 게이지 및 랭크가 표시된다. 「삼바 데 아미고」에서는 판정을 연속으로 맞추어갈 때 'COMBO'가 아닌 'アミ一ゴ(아미고)'로 표시된다. 그리고 아미고의 수치가 높아질수록 점수를 많이 얻을 수 있다. 게이지는 다른 음악 게임들과 큰 차이는 없으며 실수를 많이 할 수록 빨간색이 줄어들게 된다.

▲ 쳇, 집에나 돌아가보슈!

제일 중요한 것은 바로 랭크. 랭크는 A에서 E까지 있는데 A로 갈수록 랭크가 높다는 것을 나타낸다. 실수를 너무 많이 해서 게이지가 계속 줄어들다가 없어지면(게이지의 빨간색이 없어지면) 현재의 랭크에서 한 단계 떨어지게 된다. 그런 다음에도 계속 실수를 하여 랭크가 E인 상태에서 게이지가 전부 없어진다면 바로 게임이 끝나버리고 마는 비참한 상황을 맞게 된다. 하지만 반대로 계속 게이지를 채워간다면 랭크는 오르게 되며 A랭크까지 간다면 화면의 배경이 화려하게 바뀌고 더욱 신나는 플레이를 즐길 수 있다.

▲ 못해서 죄송합니다! (어머니…)

좀 더 깊게 삼바의 세계로 빠져봅시다

① 마라카스는 이렇게 사용하면 좋다

일단 음악에 맞춰 흔들어주기만 하면 되는 마라카스. 하지만 그렇다고 해서 올바른 사용법이 아주 없다는 것은 아니다. 그 올바른 사용법들을 제대로 익히고 있다면 「삼바 데 아미고」란 게임을 더욱 능숙하게 해내기 위한 발판 및 기본으로 삼을 수 있는 셈이다. 우선 팔을 너무 양옆으로 벌려서 가로로 향하게 마라카스를 흔들어 대는 것은 좋지 않다. 이런 식으로 마라카스를 흔들게 되면 판정을 인식하는 범위에서 벗어날 가능성이 많으므로 미스가 많이 나게 된다. 또한 그런 식의 플레이로는 자칫 잘못하면 가까이 있는 구경꾼들에게까지 피해를 줄 수 있다. 멋모르고 마라카스를 가로로 쭉 뻗어 흔들다가 주위의 사람들을 건드려서 피해를 주게되면 얼마나 무안하겠는가. 자신의 자세를 가장 신경 써야 할 때는 바로 2인 플레이를 즐길 때이다. 가로로 길게 뻗어 마라카스를 흔들다가 상대방의 마라카스를 건드리게 되면 두 사람의 모두의 플레이에 막대한 지장을 주게 된다(그 정도로 심한 건 아닌가…). 그런 경우는 본 필자도 몇 번 겪어 본지라 플레이에 얼마나 방해가 되는 지는 잘 알고 있다. 그 후에는 그런 자세가 상당히 고쳐졌지만…. 어쨌든 마라카스는 가로 방향으로 흔드는 것이 아닌 세로 방향을 향해서 흔들어 주는 것이 좋다. 세로 방향을 향해 자신의 바로 상하로 흔들게끔 하면 판정 인식의 범위도 훨씬 정확해 진다. 또한 더 이상 옆 사람이나 주위의 사람들이 몇을 염려는 하지 않아도 된다. 이런 식으로 마라카스를 흔들어야 보기에도 상당히 간결하고 제대로 된 느낌을 줄 수 있다. 일반적 플레이가 아닌 퍼포먼스를 염두에 두고 플레이를 할 때에도 마라카스를 세로 방향으로 향하게 흔드는 것은 기본이라는 것을 명심해 두자.

▲ 이렇게 팔을 벌리고 가로 방향으로 흔들다간…

▲ 작렬! 통한의 마라카스 혹!!…(관객: 키예예!)

▲ 그러므로 세로로 향하게 흔들자

마라카스를 아무리 세로로 향하게 흔들어도 판정이 잘 맞지 않는 경우가 있다면 이런 것을 의심해 보자. 무엇을 의심해야 하는 가는 바로 마라카스를 흔들 때 생기는 상하의 폭이다. 혹시 자신이 마라카스를 사용할 때 위아래의 간격이 너무 벌어질 정도로 크게 흔들고 있는 건 아닌지 자신의 플레이를 되새겨 보자. 예를 들어, 구슬이 위쪽의 한 동그라미로 향하고 있다면 당연이 마라카스를 그 방향으로 향하게 해서 커서를 맞춰지게끔 한 후 흔들어 주면 된다. 하지만 이 때 상하의 간격이 너무 벌어지도록 크게 마라카스를 흔든다면 화면의 커서가 같이 흔들리다가 중간이나 아래의 엉뚱한 동그라미에 맞춰질 수도 있다. 또한 그렇게 잘못 위치한 순간에 판정을 인식해버릴 가능성이 있다. 그러므로 마라카스를 흔들 때는 판정이 흔들리지 않도록 부드럽고 작은 동작을 취하자.

▲ 간격을 너무 벌리지 말고

▲ 간결한 움직임을 보여주자

② 그냥 흔들기만 하면 재미없잖아요

어느 정도 마라카스를 쓰는 데 익숙해진 플레이어들이라면 그냥 마라카스를 흔드는 동작만으로는 별 재미를 느낄 수 없을 것이다. 바로 그러할 때 여타 음악 게임의 플레이에서도 흔히 볼 수 있듯이 평상적인 플레이를 벗어난 약간은 변칙적인 플레이, 즉 퍼포먼스를 생각해보자. 「삼바 데 아미고」에서는 그다지 어려운 퍼포먼스가 아니더라도 충분이 또 다른 재미를 발견할 수 있다.

▲ 이 때 어느 팔을 위로 가게 할지는 플레이어의 자유

A. 크로스! 크로스!

우선 생각할 수 있는 간단한 퍼포먼스 동작에는 주로 드럼 매니아에서도 볼 수 있는 크로스 플레이가 있다. 드럼 스틱을 각각 양손에 쥐는 것과 같이 마라카스도 양손 모두를 사용해 쥐어야 한다. 바로 그러한 비슷한 점을 참고하여 양손에 쥔 스틱을 교차시켜서 드럼을 치는 크로스 플레이를 마라카스로도 흉내낼 수 있다. 그렇다고 해도 마라카스는 스틱과 다르기 때문에 판정의 인식 등에 문제가 있지 않을까 의심될 수도 있다. 하지만 「삼바 데 아미고」에서의 판정은 서있는 위치와 신장 조절만 맞게 해 준다면 관대한 편이라 별 상관은 없다. 이해를 돕기 위하여 말하는 것인데, 왼쪽으로 향하는 판정에 대응한다고 해서 꼭 왼쪽의 마라카스를 이용할 것 없이 오른쪽 것을 이용해도 된다. 다시 말해서 둘 중 어떠한 마라카스를 이용하더라도 여섯 개의 판정 모든 곳에 대응할 수 있다는 것이다. 이런 점에 의해서 두 개의 마라카스를 사용할 때 서로 좌우를 바꿔서 흔드는 크로스 플레이를 해도 판정에는 별 문제가 되는 것이 없다. 대각선 방향으로 두 개의 판정이 올라올 땐 교차시키기 어렵겠지만 그 밖의 경우라면 멋지게 팔과 마라카스를 교차시켜서 흔들어 주자. 물론 연타까지 크로스 플레이로 커버할 수 있다(힘이 들긴 들지만…) 하지만 처음부터 끝까지 크로스를 쓰는 것도 재미없기는 마찬가지. 일반적인 플레이를 하다가 적절한 곳에(예를 들어 판정의 위치가 위아래로 바뀌는 타이밍 등) 크로스 플레이를 섞어주든지 해서 더욱 멋지고 재미있는 플레이를 만들어 내보자. 한가지 주의할 점이 있다면 마라카스의 선이 꼬이지 않게끔 해야 한다는 것이다(신나게 하다보면 알아차리기 어렵다).

B. '예!' 보단 '아미고!'

▲ 한 손은 아주 여유로와 보이지 않는가(에다가 표정도)

하나의 판정만이 나올 때는 마라카스를 그에 따라 하나만 가지고 흔들어주는 것이 일반적인 플레이어들의 모습이다. 그런데 방금 전에도 말했듯이 「삼바 데 아미고」에서의 판정은 자유로운 편이다. 따라서 구슬이 하나만 올라온다고 재미없게 마라카스 하나만을 흔드는 것이 아니라 두 개의 마라카스를 같은 곳으로 모아서 흔들어 주어도 된다. 양쪽의 마라카스를 한 곳에 모았을 때 화면 내의 마라카스 커서를 보았는가. 그 때에는 두 개의 커서가 겹쳐진 모양으로 나타나게 되며 이 상태에서 파란 구슬이 올 때 두 개를 동시에 흔들게 되면 평소에는 'YEAH'라고 찍히던 글씨가 'アミーゴ(아미고)'라고 찍힌다. 그렇게 표시되는 순간에는 평소의 플레이로 얻는 점수보다 2배 또는 4배(타이밍이 정확이 맞았을 때)나되는 점수를 얻을 수 있다. 또 이러한 모습이 한 손은 움직이고 한 손은 마냥 놀게 두고 있는 것보다 보기에도 더욱 웃기고(?) 좋다. 그러므로 판정이 한 곳에만 나타나는 경우에는 가급적 두 개의 마라카스를 모아 동시에 흔들어 주는 습관을 들이자. 그렇지만 빠른 속도로 판정 변화가 이루어지는 음악(구슬이 정신없이 올라갈 때)에서는 어느 정도 익숙하지 않다면 너무 무리해서 마라카스를 모으지 말자. 그럴 때는 오히려 판정을 놓치기가 쉬워져서 플레이 도중에 정신 못 차리게 되는 경우가 발생한다. 참고로 마라카스 두 개를 같은 지점에 향하게 한 후 교대로 흔들어도 아미고를 받을 수 있다. 어쨌든 이런 방법과 함께 크로스 플레이를 병행해서 '멋'과 '점수'와 '익살'의 3대 포인트를 한꺼번에 노려보자!

▲ 두 개를 하나같이!(여기서 교대로 흔들어도 된다)

▲ 고득점도 노리자

C. 그 외에도…

여기서 더 알아두면 좋은 것. 바로 손과 함께 발도 예쁘게 모아서 플레이하면 한결 더 「삼바 데 아미고」에 빠져들 수 있다(…). 위쪽의 손은 모여져 있는데 밑의 다리가 벌어져있다면 그것 또한 조화롭지 않은 자세. 다리를 한 데 모으고 리듬에 따라 사뿐한 움직임까지 더해서 플레이하자! 흥이 오른다면 어깨까지 들썩거리며 라틴의 세계에 몰두하게 될 지도…. 만약에 한 가지 곡의 구성을 전부 외우고 있다면 뒤로 돌아서 플레이하는 '백 플레이(back play)'에도 한 번 도전해보면 어떨까?

▲ 가지런히 모아진 다리의 모습을 좀 보라!

③ 리듬에 맞춰서

「삼바 데 아미고」도 어디까지나 음악 게임의 한 종류이다. 따라서 흘러나오는 음악의 리듬을 항상 염두에 두고 플레이해야지, 그렇지 않는다면 언제나 성적은 엉망으로 나올 것이다. 다른 음악 게임을 즐겨봤던 플레이어라면 자신이 고른 음악의 리듬에 맞춘다는 것이 얼마나 중요한 지는 이미 잘 알고 있을 것이다. 이 때 방금 전에도 말했듯이 리듬을 쉽게 맞추기 위해서 자신의 몸도 음악의 리듬에 따라 어깨를 약간씩 들썩거리는 정도로 움직여 주는 것도 좋다. 플레이하는 순간만이라도 음악의 리듬에 녹아들어 간다는 기분을 갖고 흥겹게 플레이하자. 더구나 「삼바 데 아미고」에서의 수록곡들은 대부분 박자나 리듬을 파악하기 쉬운 라틴 음악이기 때문에 그 노래를 처음 듣는 사람들이라도 상당히 리듬을 타기 쉬울 것이다. 특히 '마카레나(MACARENA)', '더 컵 오브 라이프(THE CUP OF LIFE-프랑스 월드컵 주제곡)' 같은 대중적으로도 제법 알려진 음악들은 리듬을 타는 연습을 하기에 가장 좋다. 그런데 한 가지 문제가 있다면 바로 기기에서 흘러나오는 소리의 크기. DC용으로 게임을 구입한 사람이라면 TV의 볼륨을 크게 틀어놓고 하면 끝이다(주위를 신경 쓰자). 아무리 잘 알고 있는 음악이라도 플레이할 때에 소리가 너무 작아 잘 들을 수가 없는 상황이라면 리듬을 타기가 너무 어려운 것은 당연한 일이다. 물론 그전에 수많은 플레이를 겪은 사람이라면 그 경험과 기억력으로 커버할 수도 있겠지만…. 하지만 극히 일부의 플레이어들만이 그에 해당되므로 대부분의 사람들은 불평만을 남기고 그 자리를 떠나게 될 것이다. 그러한 경우에는 그 오락실 주인에게 '소리를 좀 더 크게 해주세요!' 라고 직접 부탁하는 방법이 가장 확실한 해결책일 것이다. 하지만 시간도 걸릴 뿐더러 번거롭게 느끼는 사람들이 많기 때문에 그렇게 부탁하는 경우는 거의 찾아볼 수 없다. 역시 이럴 땐 플레이하기에 좋은 기기가 있는 장소를 알아두고 가급적 그런 곳에서 플레이하는 것이 나을 것이다. 어쨌든 리듬에 잘 맞출 수 있어야 한다는 점이 중요하다.

포즈는 「삼바 데 아미고」의 꽃!

▲ 이것을 빼놓고선 「삼바 데 아미고」를 말하지 말라!

「삼바 데 아미고」를 하는 사람이라면 꼭 피해갈 수 없는 것이 바로 포즈 취하기! 더구나 포즈에 성공하면 점수까지 얻을 수 있기 때문에 그냥 놓치기에는 너무 아깝다. 하지만 여러 사람이 지켜보는 가운데서 보기에도 우스꽝스런 포즈를 취하는 것은 너무 부끄럽다고 여기는 사람이 많다. '하물며 그냥 플레이하는 것도 부끄러운데 어떻게 포즈까지 취하나' 라고 생각한다면 진정한 「삼바 데 아미고」 플레이어라고 할 수 없다. 그런 점은 다른 음악 게임에서도 마찬가지이나 특히 「삼바 데 아미고」에서는 더욱 중요한 점이다. 처음에는 플레이의 중간에 불쑥 튀어나오는 포즈 취하기가 상당히 부담스러울 것이다. 하지만 역시 계속해서 플레이하면 아예 포즈가 나올 타이밍을 기다릴 정도로 익숙해질 수 있다. 하지만 그냥 화면의 지시대로 마라카스를 요구 위치에 갖다놓기만 해서는 왠지 심심하다. 이왕에 우스꽝스러운 것이라면 더욱 우스꽝스럽게 포즈를 취해보자. 포즈 화면에 나온 캐릭터의 자세를 그대로 따라해도 꽤 멋진 포즈가 되지만 더욱 나아가서 자신만의 독특한 퍼포먼스를 펼치는 것도 해볼 만 하다. 한가지 명심해 둘 것은 자신의 이미지 따위를 생각하는 자세로서는 멋지고 화려한 포즈를 지어낼 수 없다는 것이다. 바로 그 우스꽝스러운 모습에서 포즈의 매력을 찾아볼 수 있기 때문이다. 또한 한 번쯤은 일상에서 벗어나는 것도 지친 몸과 마음에 휴식과 안정을 가져다줄 수 있는 법(아닌가…?). 물론 포즈를 생각하고 취하는 동안에도 마라카스가 위치해야 할 지점은 지켜서 포즈를 성공시켜야 더욱 멋진 플레이가 된다. 그럼 여러가 가지 포즈들 중에서도 가장 특징적이라 할 수 있는 두 가지를 살펴보자.

포즈를 노려라!(예 1)

이 포즈는 우측 상단으로 마라카스를 향하게 해야 한다. 이럴 때 사람들은 대부분 몸은 가만히 놓아둔 채로 팔만 이용하기만 한다. 그렇지만 포즈 지시 화면을 자세히 보라! 분명히 몸은 약 60도 각도로 기울어져 있을뿐더러 한 쪽 다리는 아예 지면에서 떨어져 있다. 이렇게 재미있는 포즈를 그냥 멀뚱멀뚱하게 서서 지나칠 수는 없지 않은가. 지시에 따라서 몸을 기울이고 팔을 우측 상단으로 쭉 뻗게 하여 시원스런 자세가 갖춰지게 하자. 그런 다음에 한 쪽 다리를 들어줘야 하는데 이 때 자신이 몸을 지탱시키기에 쉬운 쪽의 다리를 사용하자. 가급적 드는 쪽의 다리에서는 발을 위쪽으로 향하게 하여 더욱 예술 점수를 높이자! 관중들이 크게 웃어준다면 대성공(왜?). 이 때 당연히 판정의 인식에 주의해야 한다.

▲ 마라카스가 없으면 더 불안하겠다…

▲ 힘들지만 참고 이겨내야만 한다!!

포즈를 노려라!(예 2)

상당히 중심을 잘 잡아야하는 포즈이다. 일단 판정은 오른쪽 위와 왼쪽 아래이므로 서로 극의 위치에 자리잡고 있다. 자연히 팔을 일직선으로 쭉 벌려서 판정을 맞추어야 하는데 이 때 발이 놀고 있어서야 몸 전체의 조화가 이루어지지 않는다. 포즈 1과 같이 이번에도 지시 화면을 잘 관찰해보자. 양팔이 그리는 선과 교차를 이룰 수 있도록 몸도 대각선을 그리며 기울어져 있다. 또한 한 쪽 다리로는 아직 지면을 딛고 있으며 다른 쪽의 다리는 몸과 같은 기울기로 떠 있다. 이것은 마치 길을 걷고 있던 사람이 우연히 바닥에 떨어져 있었던 바나나 껍질을 밟고 막 미끄러지려는 순간의 자세와도 같은 것이다. 내려간 쪽의 손으로는 황급히 바닥을 짚으려 하고 반대쪽 손으로는 지푸라기라도 잡으려는 듯한…. 그런 긴박한 순간의 리얼함을 얼마나 살려내는가가 이 포즈를 진정으로 성공시키는 데 있어서의 관건이라고도 할 수 있다. 결코 넘어지는 일이 없도록 환상의 신체 컨트롤이 요구되는 고 난이도의 포즈인 만큼 멋지게(…) 성공하면 큰 보람을 느낄 수 있을 것이다!

▲ 쓰러질 듯 말 듯 한 오묘하고도 화려한 자세

▲ 떠 있는 다리를 굽히지 말고 아예 쭉 뻗어도 좋다! (그러나 위험)

VIVA! 꼭 직접 즐겨봅시다!

「삼바 데 아미고」는 정말 하기 쉽고 재미있는 게임이지만 아쉽게도 국내에서는 가격 문제 등으로 해서 기판이 설치된 오락실을 찾아보기 힘들다. 그렇다고 해서 못 즐겨본다는 것도 너무 안타까운 일이 아닐 수 없다. 서울에서는 동대문이나 강변 역 부근의 대형 오락실 등에서 찾아볼 수 있으니 한 번씩은 꼭 찾아가서 즐겨보자(힌트-지난달에 본지에 소개된 곳).

DC를 소유하고 있는 사람이라면 전용 컨트롤러가 비싸기는 하지만 구입해두면 후회하지 않을 정도로 내내 재미있게 즐길 수 있는 게임이므로 강력히 추천하는 바이다.

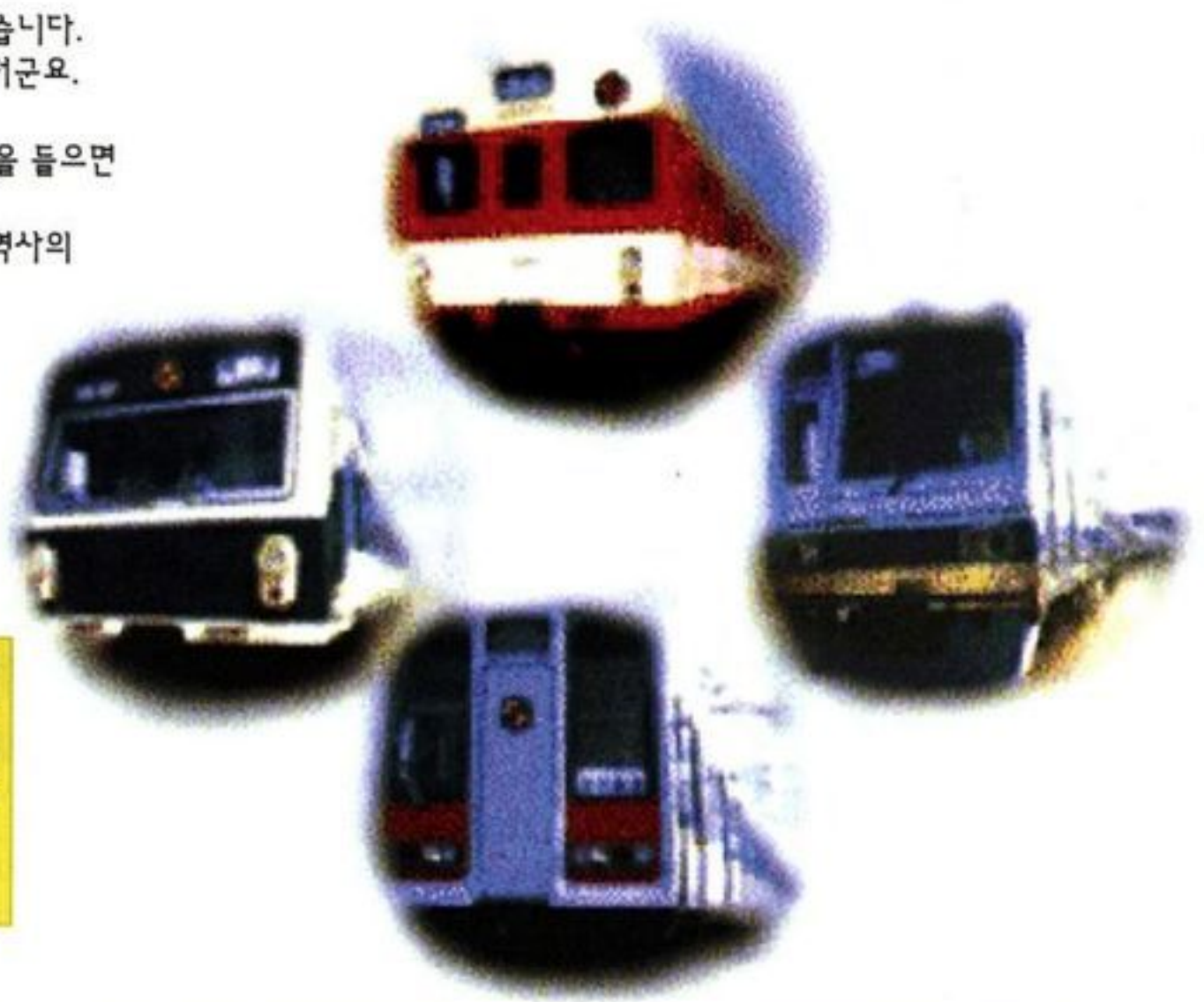
DC인

얼마전 모 방송에서 '지하철에 미친 아이들'이란 프로그램이 방영되었습니다. 12시에 시작한 방송은 밤 늦은 새벽 1시에 끝났지만 왠지 졸립지가 않더군요. 이 프로그램에 나온 '미친 아이들'은 이런 얘기를 했습니다.
"우릴 사이코라고 부르는 사람들이 있었습니다. 하지만 오히려 이런 말을 들으면 기분이 좋더군요."
지하철역을 모두 외우고, 지하철 차량에 대한 기계적인 구조와 지하철 역사의 형태를 상세하게 알고 있는 아이들. 이걸 미쳤다고, 사이코라고 말하는 사람들은 이 아이들의 '열정'은 이해하고 있는지 궁금합니다.
게이머도 이들보다 더 높은 열정으로 게임을 대하는 자세가 필요하다는 생각이 듭니다.

ps. 드디어 이름을 새턴인에서 DC人으로 바꿨습니다.

알림

골뱅이 세대, n세대인 독자 여러분과 호흡을 같이 하기 위해 앞으로 e-mail을 통해서 독자의 사연을 받습니다. 물론 기존의 우편도 받습니다만 e-mail로 오면 새턴인에 뽑힐 확률이 좀 더 높겠죠? 그리고 자신의 e-mail주소를 이 책에 남기길 원하면 "제 e-mail 주소를 남기고 싶어요!"라고 남겨 주세요. 혹시 아나요? 마음이 맞는 친구가 생길지… (위에 적혀있는 모든 e-mail주소에 ??를 넣었습니다. 본인의 의사를 물어보지 못했기 때문입니다. 참고하시길…)

Dr. M's e-mail address : sad-hunter@powerzine.com
sad-hunter@hanmail.net

안녕하세요. Dr.M님, 처음 뵙겠습니다. 저는97년부터 챔프, 파워를 사보며(딴잡지는 정이 안가데요) 게임에 대한 지식을 쌓고 있는 한 청년이랍니다. 근데 요번 달에는요, 아버지께서 음주 교통사고를 내서서(용돈 달라기 민망해서) 파워를 사지 못할 뻔했지요. 근데 서점 앞을 지나다 그만 무의식중에 파워를 사가지고 왔습니다. 히~ 파워중독증 무섭습니다. 기쁜 맘으로 책을 폈죠. 하지만 전 울분이 터질 뻔 했습니다. DC판과 PS2판의 DOA2 비교 말이예요. 게임 내에서의 그래픽 제작법 등의 정보는 아주 잘 읽었습니다만. 비교내용이 제눈을 거슬리게 하더군요. 차라리 아케이드와 비교하면 어땠는지.
만약 DC판 킹99와 PS판 킹99를 비교한다면 PS유저들은 어떤 심정일까요? ^^; 암튼 파워 힘내시고요. 앞으로 유익한 정보 부탁드립니다.
아차 그리고 가지 팀장님은 왜 가지님이 되신건지 안가르쳐 주시나요? 알고 싶은데… 그럼이만 물러갑니다.

**▶ 이번 달 독자 엽서에서는 DC와 PS2용 DOA2의 그래픽 비교 내용에 대해서 많은 의견이 있었는데요. 절대로 그 글은 DC용 DOA2가 나쁘다는 내용이 아닙니다. 일단 DC용 DOA2는 US 버전만 발매되었고, 일본 내에서는 발매되지 않았습니다. PS2용 DOA2는 일단 PS2가 다른 나라에서 발매되지 않았기 때문에 일본용만 있는데요. 여기에서 차이점이 생깁니다. DC용 DOA2의 경우는 서양사람들에게 판매해야 하기 때문에, 서양 사람의 정서와 기호에 맞는 그래픽으로 만들어졌고, PS2용의 경우는 동양, 특히 일본 사람들에게 어필할 수 있는 그래픽으로 그려진 것입니다.
이런 경우의 소프트는 제작사가 얼마나 공을 들였냐에 따라 완성도가 변화합니다. 솔직히 DC가 PS2보다 1년 반정도 일찍 세상에 나왔으니, 하드웨어적으로 떨어지는 것은 당연합니다. 요즘 컴퓨터의 발전 속도를 보면 하드웨어가 얼마나 빨리 발전하는지 알 수 있죠. 그런데 DC와 PS2가 비슷한 시기에 같은 소프트를 발매했는데 거의 같은 완성도를 보인다라고 하면 제작사인 테크모에서 DC용 DOA2에 얼마나 많은 공을 들였는지 상상해 볼 수 있을 것입니다.
드림캐스트는 정말 훌륭한 게임 및 멀티미디어 기기입니다.**

새턴인에게 이글을 올립니다.
제가 누구냐고요?
저는 새턴인이 된지는 4~5년 됐는데 새턴인에게 편지를 보내는 것은 처음인 것 같군요. 새턴인의 회장 Dr.M님, 저는 Dr.M(한영타 바꾸기가 좀 귀찮군.)님을 존경합니다. 게임파워에서 드림캐스트와 세가를 좋아하는 사람은 Dr.M님 밖에 없는 것 같아서 입니다.
제가 새턴에서 플스2로 옮기려 했지만 세가를 한번 더 믿기 위해서 드림캐스트를 산지 한달이 조금 넘었습니다. 뭐, 소프트는 「파워스톤 1」을 샀죠. 한달반 동안 「파워스톤」을 해서 지금은 그 누구와 대결을 해도 이길 수 있을 정도의 자신감을 얻었습니다. 하.지.만 애독하던 게임파워에서는 세가와 드림캐스트를 매우 하찮은 존재로 말하고 그 고유성이 있는 세가를 3류 회사로 몰아놓는 경우가 많더군요. 그때마다 눈물이 아니… 아무튼 그 이유 때문에 Dr.M을 존경합니다. 특히 게임파워 6월호에 있던 새턴인에서 어떤 독자에게 피에스2말고 DC를 사시길… 이라는 말, 저에게는 아직도 세가를 믿는 사람이 있구나, 하고 또 눈물이…
존.경.합.니.다.
ps-저랑 같이 세가 살리기 운동을 벌입시다.
아참 저는 중3이고 아름다운 청소년 정유석(6학년 까지는 정다움이었는데 엄마가 중학교에 올라가면서 정유석으로 바꿔 주셨습니다.)입니다.

**▶ 우리 잡지사에서 드림캐스트와 세가를 좋아하는 사람은 저말고도 산더미처럼 쌓였습니다. 어떤 걸 보고 게임파워가 세가와 드림캐스트를 3류 회사로 몰아간다고 생각하는지 잘 모르겠군요. DC로 게임이 많이 나오는 것은 아니지만, 나오는 게임 하나하나가 매우 완성도가 높습니다. 여기서 인기있는 게임중의 하나가 바로 「버추어 파이터 3 tb」와 「삼바 DE 아미고」입니다. 한번 잡고 그만 두는 다른 게임과는 달리 모두 이것들에게 미쳐가고 있죠.
아시겠습니까?
절대 세가와 드림캐스트는 3류가 아닙니다.**

하이 Dr. M님.
역시 육체노동에 약하신 것 같군요. ^^
제가 뽑히다니… 설마했는 데 딱 있더군요.
이번 호도 잘 봤습니다. 올해로 파워를 본지 6년이 되는군요.
동경게임쇼를 봤는데 정말 끝내 주더군요. (일본에 갔던 것은 아니구요. 텔레비전을 통해서 봤습니다. 특히 파판9의 CG무비는 환상이었습니다.
벌써 두근거리는군요. 7월이 빨리 왔으면 합니다. 헤헤… ^^;;
아 이번호에서 바뀐 건 좋았습니다. 특히 애독자 엽서를 옮겨 놓은 거 정말 굿 아이디어 입니다.
하지만 불만인 점은(저 혼자생각입니다) 너무 어지러운 것 같았습니다. 연재기획, 흥미기획, 등등등 내용에서는 불만이 없지만… 한가지 예로 들자면 열혈 애니넷에서 갑자기 일본기행이 나와서 당황했습니다. 역시 내용에선 문제가 없지만 꼭 열혈 애니넷 중간에 나와야 했을까요?
이렇듯 이번 호에선 이런 것이 많이 눈에 띠는군요. 제 생각이지만 흥미, 연재, 특별기획같은 건 하나로 묶으면 어떨까 하고 생각합니다(나만 이런 생각일까). --;;
휴… 독자들에게 비난받지 않을까 걱정이군요. 그럼 항상 발전하는 파워 되시구요. 모두 건강하십시오. ^^

▶ 저는 육체 노동에 절대…
약합니다. 움직이는 거 싫어하고 그냥 가만히 앉아서 끄적대는 걸 좋아하죠.
바로 이렇게요. →\('')\/('')/
드림캐스트 담당자인 저도 파판은 항상 주의깊게 관심을 두고 있는데요. Dr. M은 파판 3부터 해 왔는데… 파판8은 왠지 거부감이 느껴지더군요. 옛날과 같은 향수가 없어져서 그렇다는 친구의 말에 수긍이 가더군요. 저도 빨리 7월이 왔으면 좋겠습니다. 아, 그리고 일본에서 콜라로 유명한 코×콜라에서 파판 캐릭터를 가지고 CF를 찍은 것을 본 적이 있는데 왠지 향수가 느껴지더군요. 이번엔 반드시 해볼 생각입니다.
그리고 저희 책의 배열에 관한 이야기를 하셨는데요. 가지 팀장님에게 물어보니 일부러 그렇게 배치하셨다고 합니다. ^^; 독자 여러분을 놀라게 하기 위한 일종의 깜짝 이벤트라고 하시더군요….
사람에게 있어 의견이라는 것은 매우 중요한 듯 합니다. 이자리에 있으면 항상 여러분의 의견을 듣고 싶거든요. 어떤 글을 원하는지, 어떤 내용을 원하는지 알았으면 합니다. 항상…

몇달 전 유노를 클리어해 버렸습니다. 대단히 재미있는 게임이더군요. 그런데 말이죠.
처음에 분기점 달성율을 99%로 클리어했더니 100%클리어시 음악방이 생긴다는 메시지가 나오더군요. 그런데 분기점 달성율을 100%로 클리어했는데 음악방은 어디에도 볼 수 없었습니다. 도대체 음악방은 무엇이며 어떻게 하면 볼 수 있는지 혹시 아신다면 메일이라도 보내 주신다면 매우 감사하겠습니다. 유노는 정말 멋진 게임인 것 같습니다.
멋진 성우들의 리얼한 풀 음성…. 멋진 스토리…. 편리한 시스템….
아무튼 제가 새턴으로 플레이한 게임 중 가장 재미있는 게임인 것 같습니다.
처음엔 좀 이상했죠. 유노는 대체 어디에 등장하는가…??? 맙소사! 어처구니없게도 유노는 '이세계편'에 등장하게 되는 주인공의 딸인 것입니다.
훗훗훗…
유노라는 게임에서 실망한 점은 바로 엔딩이 너무 썰렁하다는 것. 오프닝엔 동영상도 넣었으면서 게임의 대단원의 막을 내리는 엔딩이 그렇게 썰렁할 줄이야…. 이번호에 사미님의 멀티 - 아직 못다한 이야기 - 에 나온 글을 보니까 유노를 무기한 보류중이라고 쓰셨던데…
이세계편은 자유도가 0%라고 해도 과언이 아니죠. 한편의 소설을 읽는 듯한 그런 느낌이죠.
그래도 워낙 스토리가 좋아서 전혀 지루함을 느낄 수 없죠.
앗… 너무 횡설수설했군요.
어쨌든 음악실의 실체를 알려주시면 감사하겠습니다.
그럼 안녕히 계세요.

▶ 100% 달성하셨군요. 축하드립니다. 음악실은 100% 클리어한 상태에서 밤 학교 내 홀을 조사하시면 들어가실 수 있습니다. 음악실에서는 말 그대로 유노의 모든 음악을 들을 수 있습니다. 100%를 달성한 사람을 위한 특전이지요. 그리고 말씀하신 이세계편, 여기서 유노의 거의 모든 의문이 풀린다고 할 수 있죠. 그리고 엔딩… 절대로 썰렁하지 않습니다. 엔딩에 나오는 나무 한그루의 의미를 이해했을때의 감동이란…(스토리를 제대로 이해했다면 그 나무의 의미도 알 수 있을 겁니다). 참 물론 100% 달성후에 나오는 캐릭터들의 새로운 엔딩은 보셨겠죠?(칸나, 아유미, 미오). 참고로 전 100시간 플레이에(물론 100% 달성에 새로운 엔딩도 모았습니다만…) 아쉽게도 파워메모리를 분실하는 바람에 플레이를 무기한 보류중입니다. 시간은 가역(可逆)할 수 있을지 몰라도 역시는 불가역(不可逆)하다는 것을 이 게임을 하면서 느꼈습니다(엔딩이 모든 것을 증명해주지요)
ps. 그거 아십니까? 새턴용 유노의 속지가 무려 12종류라는걸…? 제건 No. 2 샤워하는(!) 유노입니다. 일본에는 이걸 다 모은 인간이 있다더군요.
ps 2. 담당자 Dr. M입니다. 이 답변은 32가 직접 해 준 것입니다.

안녕하세요. Loy군입다.
오늘 섬 치고 일찍 마쳐서 겜 책 사러 서점을 갔습다. 진짜로 내 글이 책에 나와 있는지도 확인할 겸…
겜파워(이제는 안 틀립니다)를 펼쳐서 내 이름을 확인하는 순간…
머리속엔 이걸 누구한테 자랑할까 라는 생각뿐…
but 내 글을 읽는 순간…
등에는 식은땀이… '아니 겜파워진이 아니었단 말인가~'
내 글을 다른 건 수정해 놓고는 어째서 그 말은 그대로 썼단 말입니까!!!!
헉!!
……
죄송함다. 역류하는 피를 막으려고 잠시…
어쨌든… 제 잘못을 반성하는 의미에서 하루에 윗몸 일으키기 50개, 다리 들기 100회, 앉았다 일어서기 25회씩하고 있으니 용서해 주시길…
아! 글고 물어볼 게 있습다.
요즘 드캐값 얼마입니까… 수능 치기까지 못 참겠습다.
카… 카스미 생각만 하면… 푸억~ 코피가~
얼른 출혈을 막으러 가야 겠습다… 그럼…
어무이~ 휴지~

▶ 예비 DC人 동의군이군요. 드림캐스트를 구입하는 건 좋은데 의도가 그렇게 좋아보이지 않네요. 그리고 폰번호는 공개하지 않겠습니다. 공개하면 17-19세의 이상한 남자들에게 전화가 폭주할지도….
요즘 드림캐스트의 가격이 초기에 비해 상당히 하락했습니다. 단지 주변기기의 가격이 그다지 내리지 않아서 걱정이군요. DC와 스틱 2개, 그리고 모×칩 달고 DOA2를 구입하면 떡십만 정도 나올 겁니다. 자세한 가격은 가까운 게임샵에 문의하십시오.

Coming Soon!! DC

어드벤처

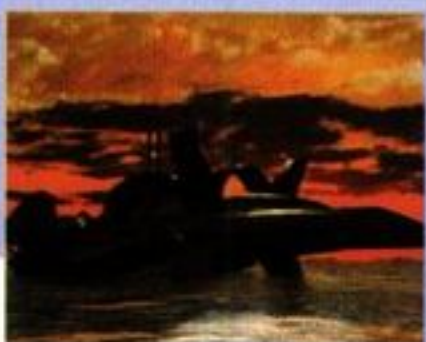
니벨룽겐의 반지

■석세스 ■8월 예정 ■미정

전설의 세계를 여행하며 다양한 모험을 즐기는 게임 「니벨룽겐의 반지」. 다양한 모험 장소에는 많은 수수께끼가 존재한다. 이 게임의 묘미는 이러한 수수께끼를 공략본에 의지하지 않고 자신의 힘으로 푸는데 있다. 이야기는 주인공의 시점으로 진행되며, 화면에 나타나는 커서로 이동하고 싶은 장소로 이동하거나, 아이템을 사용하는 전형적인 어드벤처 게임이다.

러브히나 -돌연한 만남 · 해프닝- (가칭)

■세가 ■여름 ■5,800엔

성격이 다른 캐릭터들이 서로 모여 재미있는 사건을 일으키는 내용의 러브히나는 만화책을 원작으로 만들어진 게임이다. 재수생인 주인공 케타로는 히나타 여관에서 아가씨와 사귈 수 있는 기회가 많이 생기지만 자신의 미래를 위해서는 공부도 열심히 해야 한다. 이 두가지 목표 사이에서 일어나는 주인공의 갈등… 케타로는 대학에도 들어가고 애인도 만들 수 있을 것인가…

청의 6호

■세가 ■미정 ■미정

60년대 인기를 끌었던 오자와 사토루씨의 걸작 해양 모험 만화 청의 6호. 작년에 디지털 OVA(original video animation : 비디오 테입으로 판매하기 위한 목적으로 만든 애니메이션)로 다시 태어나 화제를 일으키기도 했다. 게임의 주목적은 주인공을 통해 말하지 못했던 공백의 시간을 찾아 시나리오를 완성하는 것이다. 애니메이션을 통해 스토리를 이해하지 못한 게이머라면 반드시 즐겨야 할 작품이다.

RPG

네플 테일

■세가 ■미정 ■미정

시간과 계절의 영향을 받지 않는 이상한 세계, 네플 월드. 이 게임의 정식 장르는 'LOVELY POP ACTION RPG'이다. 이걸 해석하면 '사랑스런 음악 액션 RPG' 쯤 되는데, 그만큼 이 게임에서는 음악이 중요한 위치를 차지한다. 이 게임의 음악 프로듀서는 칸노 요코이며, 이 사람에 대한 것을 알고 싶다면 특별 기획 '눈을 감으면 세상이 들리는 음악의 주인공, 칸노 요코'를 읽어보기 바란다.

슈퍼 히어로 열전

■반프레스토 ■봄 ■미정

기종에 걸쳐 꽤 시리즈가 많은 게임. 그리운 옛날의 인기 슈퍼 히어로들이 한데 모여서 DC에서 부활, 모험을 떠난다. 좋은 템포로 진행되는 스토리 전개를 내세우고 있으나 그것은 직접 플레이해 보아야 알 일. 마지막에는 반드시 정의가 이기게 되어있다는 권선징악적인 내용은 볼 보듯 뻔한 것인가. 괴상한 가면들을 마음껏 구경해보는 시간을 갖자.

아니마스타

■아키 ■6월 15일 ■5,800엔

「아니마스타」에서는 정보수집→탐색대 파견→아니마 포획 및 육성→아니마 레이스에 출전하는 흐름으로 게임이 진행된다. 자신의 손으로 키운 아니마가 레이스에서 우승한다면 그 기쁨은 무엇과도 바꿀 수 없을 것이다. 이런 목표를 달성하기 위해서는 마음에서 많은 경험과 정보를 얻어야 한다.

S · RPG

이노센트 티어즈

■글로벌 A · 엔터테인먼트 ■미정 ■미정

「이노센트 티어즈」는 붕괴된 현대의 도쿄를 무대로 이전에는 인간이었던 천사와 타천사의 싸움을 그린 작품이다.

행방을 감춘 카가리를 찾기 위해 주인공 하루아키와 그녀의 오랜 친구 유미가 벌이는 다양한 이벤트를 중심으로 이야기를 풀어나가게 된다. 한번 갔던 장소에 다시 방문하면 의외의 이벤트를 발견하는 경우도 있다.

레이싱

즈사 바사

■리얼 비전 ■7월 ■5,800엔

약간 생소한 이름의 「즈사 바사」는 동물형 메카가 끄는 수레를 타고 레이스를 펼친다는 내용의 레이싱 게임이다. 다른 레이싱에 비해 드리프트 감이 매우 뛰어나며 육상, 수상, 공중형 타입의 동물 메카와 경량 및 중량형의 수레를 다양하게 조합하여 상대보다 빠른 스피드를 만들어야 한다.

리볼트(RE-VOLT)

■어클레임 저팬 ■미정 ■미정

「리볼트」는 실감나는 무선 미니카의 물리학적 구성과 엄청난 무기들, 멋진 주변 환경과 눈을 뗄 수 없는 화려한 그래픽으로 무장한 새로운 차원의 레이싱 게임이다. 사실감이 넘치는 그래픽으로 RC카가 보여줄 수 있는 효과를 그대로 나타내며 50여개의 다양한 트랙과 생생한 주변환경은 게임기로 레이싱을 즐기는 것이 아닌 실제로 미니카를 조종하고 있다는 착각을 일으키게 할 정도이다.

시뮬레이션

몬스터 브리드

■NEC 인터채널 ■미정 ■6,800엔

「몬스터 브리드」는 '몬스터를 키워서 일류 브리더가 되어야 한다!'라는 확고한 목적을 플레이어에게 명시하고 있는 게임이다. 아이템을 매각하거나 격투 대회에 출전하여 상금을 획득하고 몬스터의 능력을 올릴 수 있으므로, 플레이어에 따라서 다양한 교육 방법이 존재한다. 그리고 비주얼 메모리를 이용한 교육과 친구들과의 몬스터 교환도 가능하다.

에코 더 돌핀 -Defend of the Future-

■세가 ■미정 ■미정

사람과 자연과의 관계에 대해서 새롭게 문제를 제기하는 돌고래 에코가 등장한다. 에코와 플레이어는 서로 도와가며 환상적인 바다속 세계로 여행을 떠나게 된다.

지금 현재 살고 있는 사람들은 자연을 개척하며 살아가던지, 아니면 자연을 보호하며 살아가고 있다. 과연 어떻게 자연과 접근해야 미래의 후손들에게 이 자연을 전해줄 수 있을까?

N64 왜 안하세요?

[정재환 객원기자]

할만한 소프트가 없어요

드디어 「젤다의 전설 -무쥬라의 가면-」이 발매되었습니다. 역시 N64의 킬러 소프트답게 첫주 판매량 30만개를 돌파하는 괴력을 보여주었으며 코나미의 대표작인 실황야구 시리즈의 최신작 「실황 파워풀 프로야구 2000」도 첫주 10만개를 가볍게 돌파했습니다. 또한 「마리오 스토리」와 「마더 3」를 비롯한 초대작들이 발매를 기다리고 있습니다. 입은 삐뚤어 졌어도 말은 바로 하라고 했습니다. 단지 발매되는 소프트의 수가 적을 뿐이지(어디까지나 타 기종과의 상대평가입니다) 결코 적은 것은 아닙니다. 그리고 수가 적다고 퀄리티까지 떨어지는 것은 아닙니다. 「동키콩 64」는 해보셨나요? 그럼 「별의 카비 64」는…. 그것보세요. 하나도 못해봤잖아요. 일단 하드부터 구입하세요. 소프트 걱정은 하지 않으셔도 될 겁니다. 아마 10년간은 소프트 걱정없이 즐기실 수 있을 걸요?

소프트가 비싸요

N64 소프트는 여러분이 생각하시는 것만큼 비싸지 않습니다. 이번에 발매된 젤다의 전설이 얼마였는지 아세요? 5,800엔입니다. CD, GD를 매체로 하는 게임기와 같은 가격대입니다. 그럼 「마리오 스토리」가 얼마에 발매되는지 아세요? 모르시는 분은 지금 바로 페이지를 넘겨보세요. 보셨지요…? 6,800엔입니다. 하나도 비싸지 않다니까요. 그 외 다른 것들을 일일이 나열해도 6,800엔을 넘어가는 게임은 그다지 많지 않습니다. 사실 국내에서 체감가격이 조금 높을 뿐이지 결코 비싼 것은 아닙니다. 정 못믿겠으면 지금 동네 매장에 전화걸어서 소프트 가격을 물어보세요. 생각보다 싼 가격에 놀라실걸요.

문제없지요?

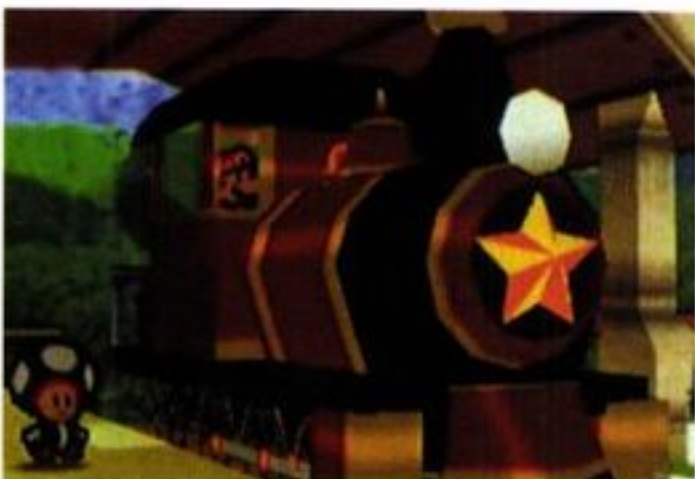
모든 문제는 해결되었습니다. 이제 N64를 구입하실 이유가 충분하지요. 자! 이제부터 당신은 N64 유저가 되는 겁니다.

정식 타이틀 결정. 이제는 발매일을 기다릴 차례다

마리오 스토리

제작사	닌텐도
장르	액션RPG
발매일	8월 11일
발매가	6,800엔

「슈퍼 마리오 RPG」의 후속작으로 지난달까지 「슈퍼 마리오 RPG 2」라는 가칭으로 소개되었던 게임의 정식 타이틀이 결정되었다. 바로 「마리오 스토리」. 정식 타이틀명과 함께 8월 11일로 발매일이 결정되었으며 게임의 기본적인 시스템도 판명되었다. 여전히 즐거워 보이는 전투 시스템과 마리오 RPG 특유의 동화를 보는 듯한 플레이 감각은 굳이 전작의 팬이 아니더라도 게임의 세계에 빠져들 수 있게 해준다.

96년 슈퍼 패미컴으로 발매되어 호평을 받았던 「슈퍼 마리오 RPG」. 아직도 플레이하는 사람이 있을 정도로 꾸준한 인기를 얻고 있는 게임의 후속작이 드디어 발매된다.

▲ 다양한 장소를 모험할 수 있다

문자 마크가 뜨면 대화 가능

RPG의 생명은 대화. 하지만 이 게임에서 대화를 할 수 있는 캐릭터는 한정되어 있으며 캐릭터를 발견하면 일단 접근해보자. 대화가 가능한 캐릭터는 머리위에 대화 마크가 표시된다. 대화를 통해 일상적인 것부터 게임진행의 키포인트까지 다양한 정보를 얻을 수 있으니 대화가 가능한 캐릭터와는 다짜고짜 대화부터 하도록 하자.

◀▲ 이런 문자 마크가 표시되면 대화를 할 수 있다. 게임 진행에 대한 귀중한 정보를 제공해 줄 때도 있으니 계속해서 대화를 시도하는 것이 중요

!마크가 표시되면 주위를 체크

이동하던 중 머리위에 !마크가 표시되면 자신의 주위에 무언가가 존재한다는 뜻이다.

◀ 이 마크가 뜨면 주변에 무언가 있다는 증거…

▲ S마크가 새겨진 상자에서는 게임의 저장을 할 수 있다

액션 배틀로 적과 전투를…

우선 전투에 들어갔을 때, 무엇을 할 것인지 선택하자. 만일 기술(わざ)을 선택했다면 그것으로 끝나는 것이 아니라 타이밍을 맞추어 버튼조작을 해야한다. 아무리 약한 적이라고 해도 이 시스템에 익숙해지기 전까지는 방심할 수 없다.

▲ 선택만 한다고 끝나는 것이 아니라 타이밍을 맞추어 버튼 조작을 해야한다. 실패하면 공격할 수 없으니 주의

▶ 다양한 무기가 등장한다. 물론 전작의 팬들에게는 친숙한 해머도 건재!

잡혀가는 히로인, 구하러 가는 히어로

마리오 시리즈가 발매될 때마다 약속이나 한 듯이 잡혀가는 피치 공주. 이번 작품의 스토리 역시 쿠파에게 잡혀간 피치 공주를 구하러 가는 것이다. 하지만 전작들과 다른 점이라면 이번에는 피치 공주뿐만 아니라 키노코성까지 함께 탈취해버렸다는 것! 자신만만한 얼굴을 하고 있는데 쿠파. 이번에는 실패하지 않겠다는 의지의 표명인가…?

▼ 파티장에 도착한 마리오. 여기까지는 아무런 문제가 없는 즐거운 시간이 흘러가지만…

▲ 마리오와 루이지에게 도착한 한통의 편지. 피치 공주가 보낸 키노코성 파티의 초대장이다

▲ 당연히 나타난 쿠파! 게다가 이번에는 키노코성까지!!!!

▲ 피치 공주뿐 아니라 키노코성까지 함께 사라져 버렸다. 쿠파 드디어 보스다운 면모를 보이는군…

뱃지 시스템?

모험을 하는 도중 여러 곳에서 입수할 수 있는 뱃지. 이 뱃지는 특수한 능력을 발휘할 수 있는 아이템으로 종류에 따라 다양한 능력이 잠재되어 있으며 이것을 어떻게 사용하느냐에 따라 게임 클리어의 열쇠가 되기도 한다.

▲ 뱃지에 따라 다양한 능력을 가지고 있으니 상황에 맞게 장비해주자

Nintendo64

아니땐 굴뚝에 연기하랴…

풍래의 시렌 2 -귀신습격 시렌성-

제작사	춘소프트
장르	RPG
발매일	여름
발매가	미정

봄 발매에서 여름으로 발매일이 연기되어 많은 팬들의 원성을 듣고 있는 「풍래의 시렌 2 -귀신습격 시렌성-(이하 시렌 2)」. 하지만 새로운 캐릭터와 오프닝 스토리 등 정보가 계속 공개되는 것으로 봐서 게임은 순조롭게 완성되고 있는 것 같다. 아직 구체적인 발매 날짜가 잡힌 것은 아니지만 여름방학쯤이면 식음을 전폐하고 게임에 몰입할 수 있을 것 같으니 지금부터 식음을 전폐하는 법에 대해 연구해 두도록 하자.

귀신족이 습격해와 파괴를 일삼고 식량을 빼앗아 간다는 것만 제외하면 평화로운 나타네 마을. 귀신족에게 대항할 힘이 없는 마을 사람들은 신사에 모여 기도를 하게 되고, 드디어 신탁(神託)의 계시가 내려진다. 하지만 그 계시는 '시렌만이 성을 지을 수 있는 유일한 인물'이라는 것. 왜 성을 지어야하는지에 대한 구체적인 설명도 없는 신탁의 뜬금없는 계시에도 불구하고 마을 사람들은 지푸라기라도 잡자는 심정이었는지 시렌에게 성을 지어달라고 부탁하는데…. 그 마을 사람도 아닌, 게다가 우연히 들린 마을에 성까지 지어주게 된 시렌. 이렇게 해서 게임은 시작되었다.

● 이해가 안되는 분을 위한 사진 설명

◀ 여행 중 나타네 마을에 들리게 된 시렌

귀신족이 습격해 오지만 마을 사람들은 누구 하나 그들에게 대항하려 하지 않는다 ▼

◀ 결국 사람들은 신사로 모이고, 신탁에서 나올 결과는 시렌이 성을 짓는 것

시렌은 성을 짓기로 결정하고, 재료를 찾아 마을을 나선다 ▶

● 귀신족, 목적은 단순한 파괴?

나타네 마을을 습격하는 귀신족. 아무런 이유도 없이 갑자기 쳐들어와 마을을 쑥대밭으로 만들어버리곤 한다. 힘없는 마을 사람들은 단순히 그 장면을 방관할 수밖에 없는데…. 성을 지으면 뭐가 달라지려나?

대빵

귀신일족의 두목. 엄격한 관리로 귀신일족을 통솔하고 있으며 부하들의 두터운 신뢰를 받고 있다. 하지만 자신의 딸인 키라라에게는 약하다는 소문이…

가라하

귀신일족의 큰 형님뻘. 사소한 것도 부하들에게 명령하려는 경향이 있다. 하지만 키라라를 대하는 태도가 심상치 않은 것이 아무래도 좋아하고 있는 것 같다

부하들

생각하는 것을 바로 행동으로 옮기는 단순한 귀신들. 마을을 습격하는 것도 대부분 이놈들이다

키라라

대빵의 딸. 귀신일족 중 유일하게 올바른 성격을 가지고 있는 귀신. 인간을불신하고 있

키라라와 시렌의 관계가 스토리에 영향을?

시렌이 나타네 마을에 도착하기 전의 이야기로 시렌은 함정에 걸린 키라라를 도와준 적이 있다. 인간을 불신하는 키라라는 아무런 인사도 없이 그냥 사라져 버리지만 사실은 누구보다도 감사하다는 말을 하고 싶었던 것 같다. 단지 자신의 고집 때문에 말하지 못했을 뿐. 이 사건이 과연 게임의 스토리와 어떤 연관을 가질지 기대되는 부분….

사스미와 리크 자매

리크는 얌전하고 조용하지만 용기있는 성격의 소년. 누나인 사스미는 마을에서도 정평이 나있는 미녀로 내성적인 동생을 언제나 걱정하고 신경써주는 다정한 누님.

수많은 손님들로 북적되는 우동집 '무뮤', 주인 아주머니는 시렌에게 이 우동집 2층의 방을 빌려준다. ▼

▲ 나타네 마을의 한쪽 구석에 있는 의문의 건물. 바로 시리즈 최초로 등장하는 훈련장으로 여기에서 경험치를 올릴 수 있다.

세상은 수집을 원한다

휴대전수 텔레팡

제작사	스마일 소프트
장르	액션RPG
발매일	여름
발매가	4,500엔

스마일 소프트에서 「휴대전수 텔레팡(이하 텔레팡)」이라는 게임이 등장한다. 게임의 기본적인 시스템은 몬스터의 전투, 진화, 수집 등 포켓 몬스터와 거의 흡사하지만 몬스터가 아닌 휴대전수라는 새로운 발상과 진화방법으로 어느 정도 차별된 모습도 보여 주고 있다. 컨셉이 같다고 완성도까지 같을 수는 없는 일. 아직 다른 점보다는 같은 점이 더 많기는 하지만 아류작인지 원작을 넘어선 참신함인지는 지금부터 알아보기로 하자.

게임 내의 휴대전화를 이용해 '전수(電獸)'라는 몬스터의 수집이나 전투를 즐길 수 있는 게임이 등장한다. 주인공은 보디가드인 전수와 함께 광대한 필드를 모험하며, 수백 마리에 이르는 전수를 동료로 만들 수 있고, 동료가 된 전수는 휴대전화에 등록되어 언제든지 불러낼 수 있게 된다. 또한 게임 카트리지 내에 시계기능이 내장되어 있어 시간에 따른 다양한 이벤트도 준비되어 있다고 하니 이래저래 시간대 이벤트 공략하는 필자만 괴롭게 되었다.

▲ 케이블 대전에 승리하면 상대 전수의 전화번호를 알아낼 수 있다

▲ 게임의 무대가 되는 전수계. 이곳에서 주인공은 컬렉션을 방자한 화살과 강제전투를 감행하게 된다

▲ 전수를 쓰러트리면 다음부터는 동료가 되어 준다

▲ 적과 전투. 전화번호를 입력하여 주인공의 전수를 불러올 수도 있다

두가지 버전 동시 발매

이것도 유행이 되어버린 건지 「텔레팡」도 두가지 버전이 동시에 발매된다. 두 버전은 게임에 등장하는 휴대전화, 주인공, 전수가 서로 다르며 전수의 분포와 출현 확률까지 다르다…라는 억설(臆說)을 내세워 보지만 과연 몇 명이나 납득해 줄지는 의문.

■ 파워 버전

크리프트&안티오스

▲ 리프사의 휴대전화. 전파품질이 강한데다. 전자파와 바이러스의 대책에도 만전의 방비가 되어있다. 참고로 그 리프와는 아무런 관계가 없다(무슨 말인지 모르면 그냥 넘어 가자)

■ 스피드 버전

팡가스&짐노스

▲ 시드사의 휴대전화. 부재중 음성녹음의 보존과 발신자 번호통지 등 기능이 뛰어난 장점을 가지고 있다

진화 패턴은 3종류

전수가 진화하는 패턴은 전부 3종류. 레벨업으로 진화하는 '자연진화', 도구와 머신 등으로 무기강화를 시키는 '개조진화', 그리고 서로 다른 전수의 DNA를 조합하는 '실험진화'의 3종류가 있다. 하지만 그 중 실험진화는 위험부담이 크고, 최악의 경우에는 전수가 사망해 버릴 수도 있어 신중한 선택, 혹은 잘 만든 공략집을 필요로 한다

▲ 자연 ▲ 개조 ▼ 실험

초회특전은 텔레팡 안테나!!

「텔레팡」 초회제품판에는 '텔레팡 파워 안테나'라는 주변기기가 동봉된다. 어딜 봐도 게임의 분위기에 맞게 GB를 꾸미는 액세서리로밖에 보이지 않지만 제작사 측에서는 이 안테나를 GB에 붙여놓기만 하면 게임 중 전파의 수신도가 올라가고, 전수의 출현 패러미터까지 변화하는 훌륭한 아이템이라고 한다. 초회한정이니 혹시 안테나에 관심이 있는 사람은 서둘러 예약해 두도록….

▲ 안테나의 실용성은 둘째치고 액세서리로 사용해도 나름대로 멋질 듯

왠지 없어 보이는 등장캐릭터들

시게키
카리스마라고는 도저히 찾을 수 없는 극히 평범한 게임의 주인공. 그나마 특기라고 할 수 있는 것이 야구로, 최근 양산되는 화려한 주인공 캐릭터들과는 완전히 상반되는 모습을 하고 있다

미요
시게키의 소꿉친구. 호기심 왕성에 활발한 소녀. 지금까지 보아온 주인공의 소꿉친구 중 가장 멋진 스타일의 히로인(이런 것을 반어법이라 한다)

마츠키요
시게키와 함께 모험을 떠나는 캐릭터로 두뇌가 명석한 천재소년. 그의 안경이 모든 것을 증명해 준다

넌 아직도 발로 하니? 우린 손으로 한다!

댄스 댄스 레볼루션 GB

Dance Dance Revolution GB

- 제작사 코나미
- 장르 음악게임
- 발매일 여름
- 발매가 4,800엔

2000년 3월 결산에서 회사 설립이래 최고의 흑자를 기록한 코나미. 「두근두근 메모리얼 2」나 실황 시리즈 등의 선전도 있었지만 역시 세기말에서 새천년까지 게임업계에 음악게임 붐을 일으킨 댄스 댄스 레볼루션(DDR)의 공이 컸을 것이다. 6월 1일에는 최신작인 3rd가 플스로 발매예정이며, 그 모든 시리즈가 압축 집결된 DDR이 드디어 GB로 이식된다. 지금 우려먹기라며 한숨을 내쉬는 당신…. DDR 별로 안좋아하지요?

이미 여러 차례 GB로 발매된 코나미의 음악게임들. 이제 DDR도 이식되는 마당이니 남은 것은 펀치매니아 뿐. 이식해라! 코나미!

◀ GB 컬러 전용이다. 많이 과장하면 아케이드의 완벽이식이라고 해도 믿을 것이다(많이 과장해야 한다는 사실에 주의하자)

전용 컨트롤러 동봉

GB용 스틱과 마찬가지로 하드에 덮어씌우는 타입의 전용 컨트롤러가 동봉된다. 물론 발이 아닌 손으로 플레이해야 되긴 하지만 어쨌든 아케이드의 그 느낌으로 게임을 즐길 수 있게 되었다.

◀ 전용 컨트롤러의 우아한 자태! 전용 컨트롤러까지 만들어주는 코나미의 정성에 감사할 뿐이다

모드 셀렉트 화면

모드 셀렉트 화면. 하드 모드가 있다는 것은 확인되었지만 매니악이나 SSR 등의 난이도 선택이 가능한지는 미정(코나미인 이상 가능하지 않을까 생각된다).

◀ PARTY MODE란 것은 통신대전 모드를 말하는 건가…?

DDR의 역사가 이곳에

GB용 DDR에는 1, 2nd, 3rd에서 엄선한 17곡이 수록되어 있다. GB용으로 족보 암기와 이미지 트레이닝을 한 후 게임센터에서 멋진 퍼포먼스를 보여주자.

■ 댄스 댄스 레볼루션의 수록곡

지금 소개하는 HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW, PARANOIA와 많은 퍼포머에게 사랑 받았던 BUTTERFLY등이 수록되어 있다. 직접 화면으로 확인하자.

HAVE YOU NEVER BEEN MELLOW

DDR 입문과 함께 시작할 수 있는 곡. 애인과 함께 와서 플레이하기 적합한 곡으로 난이도가 낮기 때문에 자신도 DDR을 할 수 있다는 자신감을 심어주는 교육적인 곡이기도 하다.

PARANOIA

마지막 스테이지에서만 선택할 수 있는 코나미 오리지널 곡. 지금이야 여러가지 개량이 이루어져 있지만 초기에만 해도 빠른 템포의 음악과 높은 난이도로 '뭔가 우루루 올라오더니 게이지가 남아있지 않더라' 라고 하는 표현이 어울릴 정도의 높은 난이도를 가지고 있었다.

■ 댄스 댄스 레볼루션 2nd ReMix 수록곡

DDR GB용에 수록된 17곡 중 2nd곡은 총 12곡으로 가장 많은 곡이 수록되어 있다. 일단 어느 정도 인기가 있었던 곡은 전부 수록되어 있다고 보는 것이 좋을 듯.

AM -3P

음악이 빠르지는 않지만 '이만 그만 죽어줍쇼' 라는 건지 쏟아지는 족보를 보며 절망하게 되는 곡. 일정한 패턴이 있기 때문에 조금만 연습하면 큰 만족감을 얻을 수 있다.

PARANOIA MAX -DIRTY MIX-

코나미의 '파라노이아 울궈먹기' 프로젝트에 입각한 제 첫번째 음악. BPM이 조금 빨라지고 이름에 걸맞게 DIRTY한 난이도를 자랑한다.

■ 댄스 댄스 레볼루션 3rd 수록곡

3rd에서는 단 두곡 만이 수록되어 있다. 3rd 팬들은 조금 아쉬울 듯. 참고로 국내 가요는 수록되어 있지 않다.

DAM DARIRAM

가사가 매우 애절한 노래. SSR모드에서의 첫 도입 부분은 뭔가 시작부터 좌절하도록 하기에 충분하다.

La Senorita

라틴 아메리카풍으로 우리가 익히 들어 알고있는 리키 마틴의 'Livin' la vida loca와 흡사한 노래. 난이도는 중간 정도로 어느 정도 플레이에 익숙한 사람들이 하기에 적합하지만 SSR모드에서는 역시 절망하게 된다

키티가 활약하는 액션 게임 등장… 덤으로 다니엘도 함께

헬로 키티의 스위트 어드벤처 -다니엘군을 만나고 싶어-
디어 다니엘의 스위트 어드벤처 -키티를 찾아서-

제작사	이미지니어
장르	액션
발매일	6월
발매가	각 3,980엔

게임도 헬로 키티 드캐가 아니면 플레이할 수 없고, 밥도 헬로 키티 밥솥으로 하지 않으면 먹을 수 없으며 아침에 헬로 키티 자명종 시계가 울지 않으면 일어날 수 없는 키티 팬들에게 희소식! 드디어 헬로 키티가 GB용 게임으로 등장한다. 제작사는 이미 GB 유저에게 있어서는 친숙한 이미지니어로 키티뿐 아니라 다니엘의 활약하는 버전도 동시 발매한다고 하니 다니엘 팬들도 함께 기대하도록 하자.

이 게임은 제목에서 알 수 있듯이 키티와 함께 다니엘 버전도 동시 발매되며 지금까지 같은 게임이 두 가지 버전으로 나뉘어 발매되었던 상례를 볼 때, 통신 기능을 이용한 키티와 다니엘의 연동 이벤트도 기대할 수 있다. 하지만 굳이 따로 발매할 필요까지 있었을까하는 의문에 대해서는 아직까지 답변을 찾지 못하고 있다(제작사 측에서는 용량문제 때문이라고 주장하지만).

▲ 수준 높은 그래픽. 아마 GB컬러 전용으로 발매될 듯

게임의 테마는 엇갈린 사랑(거짓말)

멀리 떨어져 있는 소꿉친구를 찾아서 미국, 하와이, 중국, 동경 등의 세계 각지를 무대로 모험을 펼치는 액션 게임. 키티는 다니엘을 만나기 위해 뉴욕으로 가는 한편, 다니엘도 키티를 만나기 위해 런던으로 향한다. 서로 상대방의 나라에 도착하면 횡스크롤 형식의 액션 게임이 진행되며, 키티와 다니엘을 조작하여 스테이지를 클리어하고, 클리어 후에 얻을 수 있는 러브러브 포인트를 모아 두 사람을 재회시키는 것이 게임의 목적이다.

▲ 소꿉친구인 키티를 만나기 가기로 결심한 다니엘. 하지만 키티는 이미 다니엘을 만나러 오고 있는데…. 이것이 엇갈린 사랑의 시초! 가슴저린 멜로 드라마는 기대하지 않아도 좋다

러브러브 포인트를 모아 사랑을 GET!

각 스테이지에서 좋은 성적을 남기면 키티와 다니엘이 상대의 감정을 독점하는 러브러브 포인트를 받을 수 있게 된다. 포인트가 쌓이면 다양한 코스튬과 아이템을 사용할 수 있거나 숨겨진 스테이지에 진행할 수 있게 되고, 최종적으로 쌓인 포인트에 의해 멀티 엔딩이 준비되어 있다.

▲ 스테이지 클리어방식의 액션 게임. 파워업 아이템과는 별도로 스테이지 내에 회복 아이템 등이 배치되어 있다

서비스 서비스

▲ 통신 기능에도 대응. 하지만 두 버전의 상호대응이 가능한지에 대해서는 아직까지 미정이다

▲ 미니 게임을 클리어하면 러브러브 포인트와 보석상자 등을 얻을 수 있다

단순히 스테이지를 클리어해 나가는 액션 게임 요소 외에, 미니게임, 메일, 아이템 교환 등의 오마케 기능도 준비되어 있다. 미니 게임에서는 달성률이 높을수록 받을 수 있는 러브러브 포인트가 증가하며 통신기능을 사용하여 친구와 대전하거나 메일과 함께 자신의 오리지널 멜로디를 보낼 수 있는 기능도 준비되어 있다.

키티

코스튬을 바꾸면서 파워업할 수 있는 키티. 각 코스튬에는 특징이 있기 때문에 스테이지에 맞는 코스튬의 선택이 중요하며 짧은 시간에 클리어할수록 높은 러브러브 포인트가 가산된다. 게임 내에서 키티의 어떤 코스튬을 볼 수 있을지 기대하는 것도 하나의 즐거움.

네팔 스테이지 도중에 발견한 보석상자. 그 안에서 나온 것은 러브러브 포인트? ▶

다니엘

점프액션을 사용하여 러브러브 포인트를 쌓아 가는 다니엘. 파워업 아이템을 취득하면 전방 구르기와 반달차기 등의 필살기를 사용할 수 있게 되고, 기술 레벨에 맞는 포인트를 얻을 수 있다.

키티와는 달리 다양한 필살기를 구사할 수 있는 다니엘. 역시 남자! ▶

Game Boy

안산다고요? 저랑 내기할까요?

사쿠라 대전 GB -격 · 하나구미 입대-

제작사	미디어 팩토리
장르	어드벤처
발매일	7월 28일
발매가	미정

7월 28일로 발매일이 결정된 것과 동시에 프롤로그와 전반적인 시스템도 함께 공개된 「사쿠라 대전 GB-격 · 하나구미 입대-(이하 사쿠라 대전 GB)」. 게임의 총 프로듀서는 레드 컴퍼니의 히로이 오지(사쿠라 대전 모든 시리즈의 총 지휘)가 맡아 원작 이상의 완성도를 기대할 수 있게 되었다.
지하철 안에서도, 버스 안에서도 언제 어디서나 사쿠라와 함께…. 만일 공감할 수 없다면 스미레와 함께라도 상관없다(혹은 아이리스와 함께도).

문명이 개화(開化)되고 50년. 제도는 태정(大正)의 패러디)낭만이 넘치는 평화로운 시대를 맞이하고 있었다. 한편 제도의 평화를 지키는 제국화격단은 새로운 전력이 되어줄 인재를 찾느라 여념이 없는데…. 부사령관 후지에다 아야메는 플레이어가 되는 주인공을 지목하고 '부디 체험입대를 해주셨으면 합니다'라는 내용의 편지를 보낸다. 아야메가 인정할 정도의 영력을 가진 주인공. 그는 제국화격단의 스카웃 제의가 담긴 편지를 받고 체험입대를 결정하게 된다.

▲ 아야메에게 스카웃 제의가 들어올 정도면 도대체 어느 정도의 재능을 가지고 있다는 거지?

▲ 드디어 시작된 체험입대! 요네다 총사령관에게 인사를 하고 나서 체험입대 첫날을 시작하게 된다

▲ 하나구미의 대원들과 인사가 끝나면 주인공은 광무에 탑승해 영력을 측정하게 된다. 과연 주인공의 영력은 어느정도?

제국화격단의 하루

· 하루의 생활 스케줄

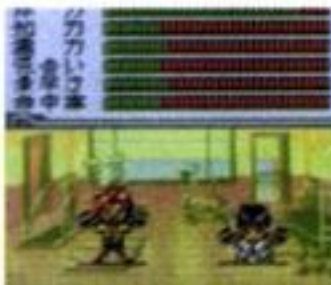
· 오전	자유시간→훈련
· 오후	자유시간→훈련
· 밤	순찰→취침

▲ 시리즈 최초로 등장한 능력 게이지 화면. 체력, 지력, 영력 등의 항목이 있다

주인공은 훈련으로 능력치를, 대화로 호감도를 올려 한달후의 졸업시험에 합격하는 것이 목적이다. 물론 훈련뿐만 아니라 300여종류의 이벤트가 준비되어 게임의 플레이를 즐겁게 해주며 그 결과에 따라 다양한 엔딩이 기다리고 있다.

· 훈련

졸업시험에 합격하기 위해서는 자신의 능력치를 올려야 한다. 능력을 올리기 위한 훈련은 하나구미 각 대원에게 받을 수 있으며 캐릭터에 따라 올릴 수 있는 능력치가 다른 것에 주의

▲ 각 캐릭터에 특성에 맞는 연습을 할 수 있다. 아이리스는 영력, 사쿠라는 칼부림, 칸나는 근력 등…

▲ 칸나와 근력 테스트. 여자라고 얕보다가는 망신만 당할걸

▲ 사쿠라와 함께 검술 연습을… 즐겁지?

▲ 훈련 전이나 끝낸 후에는 잠시 자유시간을 가질 수 있다. 이 때 제도를 돌아다니며 각 캐릭터들과의 호감도를 올릴 수 있다

· 자유시간

자유시간에는 제도를 자유롭게 이동할 수 있다. 이동중 대원들과 만나면 회화가 시작되고, 제한 시간내에 선택문을 고르는 LISP가 돌발적으로 발동된다. 사전이나 공략본을 찾을 여유가 없으니 온몸으로 반응할 것!

▲ 그녀 특유의 웃음소리를 내며 등장한 스미레…. 사쿠라 대전 시리즈에서 2번째로 인기가 높은 캐릭터이다

▲ 사카키바라 유리… 가 등장한다는 것은 나머지 두 아가씨도 등장한다는 말이 된다. 팬들은 기뻐할 듯

포켓사쿠라와 연동

▲ 걸어다니는 것만으로도 다양한 이벤트가 발생하며 포인트까지 축적된다

지난달에 한번 소개가 나갔지만 기억하지 못하거나 책을 보지 않은 분들을 위해 다시 설명하자면…. 6월 23일에 발매되는 포켓 사쿠라는 기본적으로 만보계의 역할을 탑제한 휴대 게임기로 사쿠라 대전 GB와 연동이 되어 다양한 방법으로 즐길 수 있는 사쿠라 팬의 필수 아이템이다.

· 포인트를 모아서 아이템을 구입

이 포켓 사쿠라는 적외선 통신을 이용하여 사쿠라 대전 GB와 통신을 할 수 있다… 라고는 이미 앞에서 설명했다. 그럼 구체적으로는 무엇을 할 수 있을까? 지금까지 밝혀진 것은 포켓 사쿠라에서 축적한 포인트를 사쿠라 대전 GB로 보내, 게임내에서 다양한 아이템을 구입할 수 있게 된다.

▲ 축적한 포인트를 가지고 여기서 아이템을 구입! 사쿠라 대전 시리즈 전통의 브로마이드는 물론 팔고 있겠지?

기다림이 있으면 기대도 커지는 법

진 · 여신전생 데빌칠드런 「흑의 서」, 「적의 서」

독특한 게임 시스템과 세계관으로 많은 팬을 확보하고 있는 아틀러스의 「여신전생」 시리즈 최신작 「진 · 여신전생 데빌 칠드런(이하 데빌 칠드런)」. 아쉽게 발매일 미정이 되어버리기는 했지만 그만큼 게임의 완성도를 높이고 있다니 우선은 게임이 발매될 때를 상상하는 것만으로 만족해야 할 것 같다. 만일 상상하는 것만으로도 즐겁다면 당신은 여신전생의 팬이라고 자부해도 좋다.

제작사	아틀러스
장르	RPG
발매일	미정
발매가	미정

전투중, 적으로 등장하는 악마와 교섭하여 악마를 플레이어의 동료마로 만들 수 있고, 동료마로 만든 악마를 합체시켜 더욱 강력한 악마로 만들 수 있는 합체 시스템도 건재하다. 또한 통신 기능을 지원하니 친구와의 악마 데이터 교환으로 우정을 돈독히 할 수 있을지도…모르는 장점도 가지고 있다.

▲ 메뉴화면, 기존 시리즈에서 볼 수 없었던 새로운 커맨드들이 눈에 띈다

세계관은 역시 여신전생

데빌 칠드런의 세계는 크게 지상과 마계로 구성된다. 지상은 인간이 살고 있는 현대로 경제불황과 이상기상으로 매우 혼란해진 상태이며, 마계에는 6개 거대한 나라가 존재하지만 아직 2개의 나라밖에 공개되지 않았다.

센트럴 랜드

◀ 대마왕이 살고있는 어둠의 궁전이 있는 나라로 마계의 중심에 위치하고 있다

아이스 랜드

▶ 눈과 얼음으로 뒤덮인 나라 아이스 랜드. 눈사람 같은 모양의 프로스트란 요정족이 살고 있다

두가지 버전으로 발매

「데빌 칠드런」은 두가지 버전으로 발매되는 만큼, 무대는 같지만 각 버전의 주인공도, 게임의 시작 지점도 다르다. 「흑의 서」의 주인공 세츠나는 자신의 집 방에서, 「적의 서」의 미라이의 경우는 그녀가 다니는 학교에서 각 이야기가 전개되며 등장하는 악마들도 버전에 따라 조금씩 차이점이 있다. 또한 두 사람이 다니는 학교는 국립 하라주쿠 소학교(초등학교)로 서로 같은 학교를 다닌다는 것으로 미루어 볼 때, 학교에서 마주치거나 서로의 스토리에 영향을 미치는 등의 시스템도 기대해볼 수 있다.

흑의 서(黒の書)

▶ 주인공은 카이 세츠나, 사건을 깊게 생각하지 않고, 단지 흥미만으로 행동하려는 경향이 있다. 파트너는 쿨

적의 서(赤の書)

▼ 주인공은 카라에 미라이, 착실하고 얌전한 성격이지만 한편으로는 독한 성격도 가지고 있다. 파트너는 벨

'적의 서'와 '흑의 서'의 화면

◀ 좌측이 흑의 서, 우측의 적의 서, 차이점은 문자를 둘러싸고 있는 테두리의 색을 보면 알 수 있다

전투 시스템

전투에서 주인공은 적 악마와 직접 싸우는 것이 아닌 파트너 또는 동료마를 소환해 악마와 싸우게 되고, 주인공은 이들에게 전투 지시를 내릴 수 있다

◀ 전투에 돌입! 싸운다(たたかう)를 선택하면 공격과 마법 등 5개의 커맨드가 나타난다

공격

적에게 통상 공격을 하는 가장 평범하면서도 무난한 커맨드

◀ 공격도 중요하지만 체력이 적은 초반에는 회복에 주력하는 것이 좋다

◉ 마법

마법은 크게 공격계와 회복계가 있으며 각 계열에는 속성이 존재한다. 속성은 전부 7종류가 있고, 마법을 사용하는 동료마의 속성과 적의 속성에 따라 같은 마법이라도 효과에서 많은 차이가 난다.

▲ 다소 레벨의 차가 있더라도 적의 속성을 고려하여 마법을 사용하면 높은 데미지를 줄 수 있다

◉ 필살

이 커맨드를 사용하면 통상공격보다 강력한 공격을 펼칠 수 있게되지만 그만큼 자신의 체력도 소모해 버린다. 동료마에 따라 기술과 체력의 소비량이 다른 것이 주의.

▲ 강력하기는 하지만 체력의 소비도 만만치 않기 때문에 좋다고 남발할 수는 없다

◉ 콜

간단히 말해 소환으로 전투 중 동료마를 교체시킬 수 있는 커맨드. 적 악마의 속성에 맞게 교체해주는 것이 좋다

▲ 콜을 선택하여 동료마를 불러올 수 있다

여신전생 팬에게는 친숙한 시스템

동료마는 적 악마와 전투, 교섭을 하는 등의 중요한 역할을 담당하기 때문에 전투에서 유리한 전개를 이끌어 가기 위해서는 보다 다양한 종류의 동료마를 만들 필요가 있다.

· 합체 시스템

동료마가 된 악마끼리 합체시키면 더욱 강력한 악마를 만들어 낼 수 있으며 이렇게 합체를 반복해서 보다 강력한 악마를 만들어내는 것이 여신전생의 고유 시스템이자 재미. 합체는 흑의 서라면 '이상한 저택(あやしい館)', 적의 서라면 '이상한 연구소(あやしい研究所)'라는 합체설비에서 실행할 수 있으며 합체사고가 일어나 신종악마가 등장하는 경우도 있다.

▲ 여기가 합체시설. 합체에 관한 설명을 받을 수도 있다

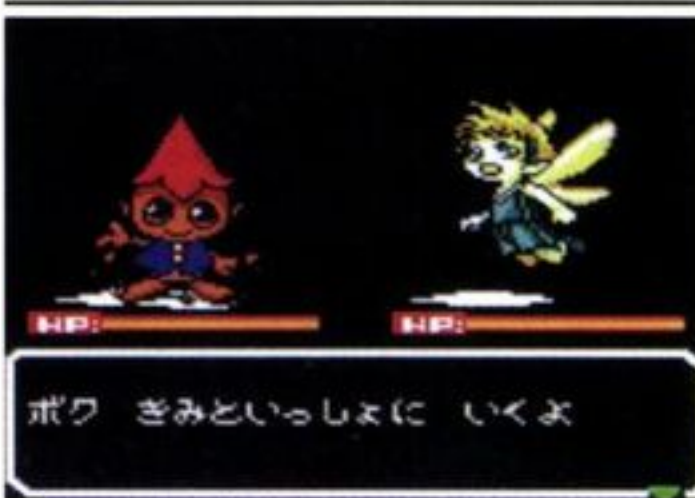
◀ 합체시킨 후 어떤 악마가 나올지 기대하는 것도 하나의 재미. 하지만 한번 합체시키면 두 번 다시 되돌릴 수 없기 때문에 적절한 판단이 요구된다

▶ 파트너는 합체를 반복해도 겉모습은 변하지 않는다

· 회화 시스템

적 악마를 동료마로 만들기 위해서는 자신의 파트너나 동료마와 교섭해야 하며 교섭이 제대로 진전됐을 경우 적 악마를 동료마로 만들 수 있지만 실패한 경우에는 주인공을 공격하거나 돈을 원하는 등 다양한 반응을 보인다. 또한 악마는 같은 속성의 동료마에게 교섭시켰을 때 동료마가 될 가능성이 높아지며 악마의 종류와 특징에 맞추어 전략을 짜는 것이 중요하다.

▲ 한번 데미지를 입히고 난 후 교섭에 성공하기 쉽다. 바꿔 말하면 악마도 맞아야 정신차린다는 사실

· 성공

▲ 교섭에 성공한 악마에게는 새로운 이름을 지어줄 수 있다. 초반에는 자신의 네이밍 센스를 모두 발휘하여 멋진 이름을 붙이고자 노력하지만 게임의 중반쯤 지나면 붙일 이름이 고갈되어 오히려 괴로워지기도 하는 시스템

· 실패

◀ 실패했을 경우 공격을 당할 때도 있지만 적이 돈을 줄 때도 있다(돈 벼락?)

공개된 악마들

각기 개성있는 수많은 악마가 등장하는 것이 여신전생 시리즈의 특징. 데빌 칠드런에도 다양한 악마가 등장할 예정으로 지금까지 9마리의 악마가 공개되었고, 흑의 서와 적의 서, 두 버전을 합쳐 무려 250종류 이상의 악마가 등장한다. 이 정도면 포켓 몬스터보다도 많은데 컬렉터들에게는 반가운 소식일지도….

· 메치

◀ 피카츄와 닮았다고 하면 팬들이 화내겠지?

· 츠치노코

▶ 참으로 귀엽게 생긴 호박… 아니 악마군

· 재크랜턴

◀ 포켓몬스터에 이것과 똑같이 생긴 놈이 있다. 이름이 아마 제니가메였던 걸로 기억한다

· 팬텀

▶ 아이스 랜드에 사는 팬텀. 눈사람과 비슷하게 생긴 것을 보니 드라이기에 약할 것 같다

· 안즈

▼ 비행 몬스터. 참으로 정감있게 생겼다(근거는 없으니 따지지 말자)

· 유니콘

▼ 말 그래도 유니콘. 적을 마비시킬 것 같은 붉은 눈이 특징으로 어째서 유니콘이 악마인지는 그냥 넘어가도록 하자

· 히포

▶ 몸을 지탱하는 하나의 발과 몸 주변에 타오르는 불이 특징인 악마

· 심루그

▼ 귀여운 눈과 부리를 가진 조류형 악마. 귀엽게 빛나는 눈이 애완동물로 하면 좋을 것 같다

· 반시

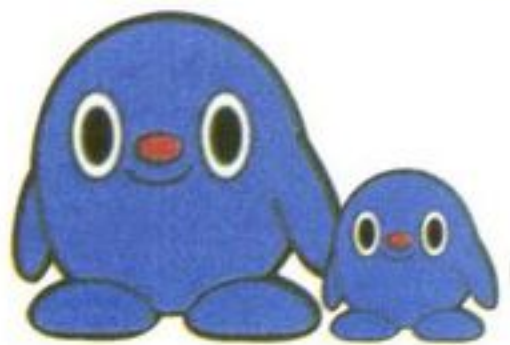
◀ 눈에서 대량의 눈물을 흘리는 여자아이 형상을 한 악마. 왠지 평범한 인간계 소녀로 보이지만 어쨌든 악마란다

파자! 찾자! 즐기자!

미스터 드릴러

블럭을 파괴해 계속해서 지면을 파 내려가는 인기 액션 게임 「미스터 드릴러」가 GB로 등장한다. 모드는 500M 지면을 파 내려가는 '몸풀기 500M 모드'와 1,000M를 파고 내려가는 '제대로 1,000M 모드', 게임 오버가 될 때까지 지면을 파 내려가는 '끝없는 드릴러'가 준비되어 있다. 제작사는 일류 크리에이터를 양성하는 남코.

하지만 PS, DC, GB용을 함께 제작하고 있는 이유는 단순히 멀티 플랫폼의 표방인가…?

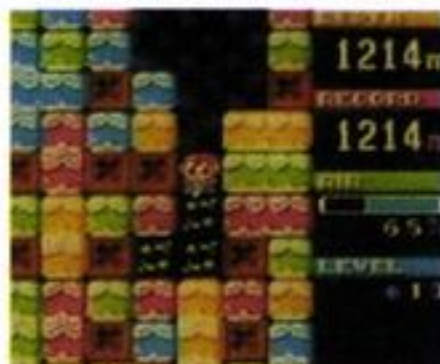
Go! Driller No.1 Susumu.

■ 제작사 남코 ■ 장르 액션 ■ 발매일 6월 29일 ■ 발매가 3,800엔

발밑에 있는 적, 청, 황색 등 다양한 모양의 블럭들을 지하로 파 내려가는 게임. 지면에는 팔 수 없는 블럭도 있고, 그렇다고 옆으로 파 나가면 블럭이 붕괴되어 떨어질 가능성도 있기 때문에 무작정 파 내려가기만 할 수는 없는 일. 장르는 단순한 액션이 아닌 액션+퍼즐이라는 사실을 잊지 말자.

▲ 난이도에 따라 시작 위치가 변한다

▲ 거대 블럭을 부수면 주변의 블럭까지 함께 부서지게 된다

공기가 떨어지면 게임 오버

이 게임은 공기가 적은 지중을 파 내려가기 때문에 '에어 캡슐'을 발견해 공기를 보급해가며 진행해야 한다. 공기의 잔량이 0이 되거나 떨어지는 블럭에 깔리게 되면 게임 오버.

▲ 옆 방향으로 파 나가면 위에 남아있던 블럭이 떨어지므로 주의

▲ 공기의 잔량이 줄어들기 전에 캡슐을 발견해서 사용해야 한다

각명관 통신대응 버전판?

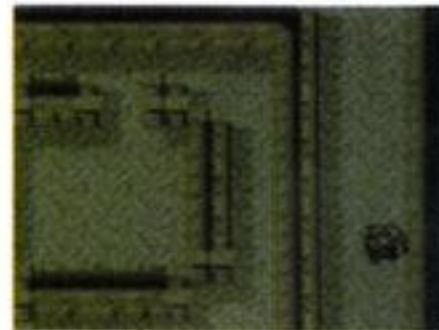
던전 세이버

대전하는 양군(兩軍)이 서로 자진(自陣)을 지키기 위해 던전을 작성해서 대전하는 게임 「던전 세이버」. 플레이어는 상대의 공격을 막기 위해 트랩과 몬스터 등을 던전에 배치하고, 적진에 공격해 들어갈 부대의 편성도 세밀하게 구성할 수 있다. 등장 몬스터는 약 200 종류 이상으로 메인 스토리 모드에서는 플레이어가 12인의 캐릭터 중에서 주인공을 선택하여 각자 준비된 스토리를 진행하게 된다.

ダンジョンセイバー

■ 제작사 J윙 ■ 장르 RPG
■ 발매일 6월 30일 ■ 발매가 4,800엔

스토리 모드도 재미있지만 이 게임을 빛내 주는 것은 대전 모드로, 통신 케이블을 이용한 상대와의 치열한 대전이 우정을 더욱 돈독히 만들어 준다. 혼자 있을 때 열심히 던전을 만든 다음 맘에 안드는 친구집에 조용히 찾아가 혼내주고 오자.

▶ 공격은 최상의 방어. 적의 공격을 방어하는 것뿐만 아니라 상대보다 빨리 던전을 침공하는 것도 중요하다.

오리지널 던전 만들기!

몬스터 소환

▲ 강력한 몬스터를 자신의 부대로 끌어들인다

부대 편성

▲ 부대는 크게 수비대와 진행대로 나눌 수 있다

침공 개시

▲ 적의 던전에 침입. 신중해야하지만 때로는 대담하게 밀어붙일 필요도 있다

던전 작성

▲ 자신이 만든 트랩에 걸려드는 상대를 지켜보는 쾌감은 각명관 시리즈에서 느끼던 그것과 같다!

전투도 불탄다

캐릭터에는 속성과 종족이 있고, 상성과 사용할 수 있는 마법이 정해져 있다. 캐릭터의 고유 기술과 마법을 파악해 두는 것이 승리의 비결.

▲ 전투는 커맨드 입력과 오토 배틀 양방에 대응된다

GameBoy

트라이에이스의 인기 RPG 후속작

스타 오션 -블루 스피어-

제작사	에닉스
장르	RPG
발매일	여름
발매가	미정

지난번 소개가 나간 후 팬들의 많은 기대를 모으고 있는 「스타 오션 -블루 스피어-(이하 블루 스피어)」. 에닉스 발매, 트라이에이스 제작. 그리고 GB컬러의 성능을 살린 뛰어난 그래픽과 시스템. GB컬러가 없다면 지금부터 돈을 모으고, 여력이 남아있다면 게임이 발매되기 전 스타오션 시리즈를 구해서 플레이해 보자. 어째서 트라이에이스란 제작팀이 주목받는지 알 수 있을 것이다.

이번달에는 클로드, 레나, 세리누 3캐릭터의 기술과 스킬, 그리고 다양한 이벤트에 대한 정보가 공개되었다.

시작은 친숙한 캐릭터와 함께

▲ 최초에 선택할 수 있는 캐릭터는 이 3명…. 전작을 해봤다면 감동은 2배!

캐릭터 선택화면. 최초에는 클로드, 레나, 세리누 3인의 캐릭터만 선택할 수 있으며 특정 조건에 따라 나머지 캐릭터들도 선택할 수 있다.

새로워진 스킬

전작에서는 스킬 길드에서 돈을 지불하고 스킬을 구입할 수 있었지만 「블루 스피어」에서는 스킬 레벨업을 통해 새로운 스킬을 얻게 된다.

클로드 C 케니

◀ 스킬의 레벨업은 특기에도 많은 영향을 미친다. 어떠한 스킬의 레벨을 올릴 것인지도 중요

클로드는 공격력이 높은 직접 공격뿐만 아니라 페이스 건을 사용한 원거리 공격에도 뛰어난 능력을 보이며 스킬 레벨업을 하면 전투계와 기계계(機械系)등 공격에 관련된 스킬을 얻게 된다.

레나 란포드

◀ 엠블렘 나이프를 장비하고 싸우는 레나. 팬들은 이 순간을 기다려 왔을지도…

전작까지는 회복계가 특기로 나이프는 장비할 수 없었던 레나. 이번작부터는 팬들의 염원이었던 나이프 장비가 가능해졌다. 드디어 지금까지는 동료의 회복에만 전념해왔던 레나도 육성 방법에 따라 전투의 선두로 내세울 수 있게 된 것이다.

세리누 쥬레스

◀ 특기중 하나인 피니시 건. 원거리 공격이 가능하기 때문에 견제용으로 사용할 수도 있다

트레저 헌터 세리누. 공격마법이 뛰어나고, 특히 화계(火系) 마법에 강한 면모를 보이며 문장술사(紋章術使)인 만큼 얻을 수 있는 스킬은 대부분 문장술에 관련된 것들이다.

다양한 이벤트가 게임의 몰입도를 높여준다

RPG의 매력은 다양한 이벤트와 스토리의 진행. 「블루 스피어」에서도 다양한 이벤트가 준비되어 있다.

던전에서 발견! 치사토

◀ 치사토에게 말을 걸어보지만… 그 성격은 여전하겠지?

전작에서 특종을 잡기 위해 클로드의 뒤를 미행하던 신문기자 치사토를 던전 안에서 우연히 만나게 된다. 두 사람은 던전의 출구를 찾기 위해 함께 행동하게 되는데….

스쿠트 마을 촌장의 의뢰

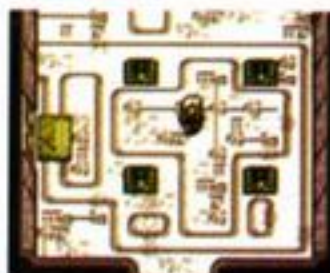
◀ 몬스터의 퇴치 의뢰를 받는 주인공 일행. 이 이벤트를 계기로 새로운 만남이 기다리고 있다

이 마을에 방문하자 촌장에게 마을 유적의 몬스터를 쓰러트려 달라는 의뢰를 받는다. 물론 쓰러트린다면 상금을 받을 수 있다는 조건으로…. 냉정하지만 세상에 공짜는 없다.

마을 유적

◀ 던전 안으로 들어오기는 했지만 촌처럼 구리구리가 있는 곳을 찾아낼 수 없는 주인공 일행

스쿠트 마을의 촌장에게 의뢰를 받아 모험을 하게 된 던전. 몬스터 수가 많고 전용 열쇠도 필요한 등 초반치고는 높은 난이도의 던전이다. 목적은 이 던전의 보스인 구리구리를 퇴치하는 것.

이상한 던전

◀ 스위치가 잔뜩 있는 방. 여기서 나가는 방법은 역시 올바른 순서로 스위치를 누리는 것?

함정과 스위치들이 가득한 숨겨진 던전. 주인공은 에네르기를 찾고 있는 것 같지만 이 게임 내에서 에네르기가 어떠한 의미를 가지고 있는지는 밝혀지지 않았다.

소녀 구출

◀ 몬스터에게 습격당할 위기에 처한 소녀. 그곳을 우연히 지나가는 주인공 일행이 그녀를 구해주게 되고… (RPG의 정형화된 패턴)

우연히 위기에 처한 소녀를 구해주자 자신의 마을을 구해달라고 한다. 어쨌든 이런 것도 인연이니 구해줄 수밖에….

게임 제작사 뒷조사

진흙속의 진주

이번 달에는 슈퍼패미콤 시절부터 「테일즈 오브 판타지아」와 「스타오션」으로 높은 실력을 인정받은 트라이에이스(Tri-Ace)에 대해 알아보기로 한다.

트라이에이스는…

주식회사 트라이에이스는 1995년 3월 설립된 소프트 하우스다. 현재 50명 정도의 사원을 채용해, 주로 컨슈머 게임기(가정용 게임기)의 소프트 개발을 하고 있다. 트라이에이스의 특징이라면 타사와의 자본관계 없는 완전한 독립 회사라는 것이다.

tri-Ace 株式会社トライエース

트라이에이스의 명성은 슈퍼패미콤용인 「테일즈 오브 판타지아」와 「스타오션」에서 부터 시작한다. 두 작품 모두 48MB라는 슈퍼패미콤 카트리지 역사상 최고의 용량을 사용했다는 것으로 유명한 게임이었지만 그것뿐만은 아니다. 탄탄한 게임성과 그래픽에 모두가 탄성을 지를 정도의 작품을 만들어 낸 것이다. 그저 '남코'와 '에닉스'라는 거물회사의 부탁으로 게임 제작을 맡아 '대작'을 만들어 낸 것에 불과하다고 생각한 사람들도 없잖아 있었다. 그러나 지금 그 생각을 가볍게 무시할만한 무서운 제작업체로 성장한 것이다.

VALKYRIE PROFILE

'하청업체', '외주업체' 라는 어떻게 보면 다소 억울한 이름을 가지고 있는 게임 제작 업체들. 하지만 그들은 프로다. 어떠한 작품이건 제작을 담당하게 되면 열과 성의를 다해 그 작품의 퀄리티를 보장해준다. 하지만 아쉬운 점이라면 발매 또는 판매를 담당하는 큰 업체에 의해 이름이 가려진다는 것. 하지만 요즘은 꼭 그렇지도 않다. 하청이나 외주라는 단어가 나쁜 의미로 해석되고 있지만은 않다. 그렇다면 과연 지금 게임계를 뒤흔들고 있는 뛰어난 제작사들은 어느 곳이 있으며 어떤 활동들로 우리의 눈을 끌고 있는지 알아보도록 하자(단, 메이저급의 게임 제작업체들은 제외하기로 한다).

울프팀

우선 트라이에이스를 알기 전에 반드시 알아야할 게임 제작 업체가 있다. 소규모 게임업체 쪽에서 모르는 사람이 없다고 해도 과언이 아닌 제작업체 「울프팀」. 「울프팀」은 일본텔레넷 계열의 소프트하우스로 주로 컨슈머-PC용 소프트를 개발. PC용 소프트의 슈퍼패미컴 이식작인 '비왕전-마물들과의 맹세(緋王傳-魔物達との誓い)'를 개발했던 팀이다. 이 팀은 나중에 '테일즈 오브 판타지아' 의 개발 스탭이 되었는데 이 사실은 잘 알려져 있지 않은 사실. 이후 '테일즈 오브 판타지아' 개발에 참가했던 스탭들이 독립해 설립한 회사가 트라이에이스이다. 트라이에이스를 설립하고 난 후 처음 제작한 게임이 에닉스의 도움으로 만들어낸 '스타오션'이다.

울프팀이 만들었던 게임은?

울프팀이 만든 게임은 MSX시절을 비롯해 메가드라이브, 슈퍼패미콤까지 많은 작품들이 있다. 울프팀의 작품을 하나하나 소개하자면 끝이 없을테니 초기작품들이자 국내에 그 이름을 알리기 시작한 MSX 시절의 작품에 대해서만 살짝 언급하기로 한다. 울프팀이 MSX로 만든 게임중 대표적인 작품으로는 「아쿠스」 시리즈와 「몽환전사 바리스 Ⅰ」 그리고 「미드가츠」 등등이 있다. 그 당시 그들의 실력으로 볼 때 사람들이 왜 '울프팀, 울프팀' 하는가를 짐작할 수 있게 해준다.

Tri-Ace가 제작한 게임들…

1995년 설립된 트라이에이스는 총 4개의 게임을 제작했다. 많은 수라고는 할 수 없지만 열거하는 작품들마다 고개가 끄덕여지는 수작들이라는 점이 주목할만하다.

● 테일즈 오브 판타지아

하드웨어	슈퍼패미콤
장르	RPG
발매가	11,800엔
발매원	남코

탄탄한 스토리와 새로운 게임시스템을 구축한 게임으로 인정되고 있다. 독특한 전투 시스템으로 RPG의 따분한 전투가 흠이었다면 「테일즈 오브 판타지아」를 전환점으로 일신되었다고 평해도 좋을 듯하다. 무한 던전의 인기에 일조한 모리아 갱도 또한 팬들의 사랑을 받았던 요소. 단 한가지 잘못 알려진 사실이 하나 있다. 울프팀은 남코와 함께 테일즈 오브 판타지아를 제작한 다음 팀 자체가 해체되었기 때문에 더 이상 남코와 함께 게임을 만들지 않았다. 그러나 「테일즈 오브 판타지아」와 전체적인 분위기가 비슷하다는 이유만으로「테일즈 오브 데스티니」의 제작팀이 '트라이에이스' 인 것으로 알고 있는 사람들도 있는데 사실은 그렇지 않다. 슈퍼패미컴으로 발매한지 몇 년이 흘러「테일즈 오브 판타지아」는 플레이스테이션으로도 이식되었는데, 남코의 훌륭한 서비스 정신으로 완벽한 이식도를 보여주었다. 여담이지만 일본 어느 통계에서는 「테일즈 오브 판타지아」가 플레이스테이션으로 나오기 전에 'PS로 이식되기를 원하는 게임소프트 TOP10' 중 1위를 차지한 예도 있었다.

▲ 오 나의 여신님으로 유명한 후지시마 코스케의 원안. 이것으로도 높은 눈길을 끌었다

● 발키리 프로필

하드웨어	플레이스테이션
장르	RPG
발매가	6,800엔
발매원	에닉스

▲ 독특한 전투는 역시 전에 만들었던 작품을 계승하는 것일까?

▲ 눈부실 정도의 화려함이 바로 트라이에이스가 추구하는 '美'라고 할 수 있다

북구신화를 기반으로 이루어지는 게임 스토리, 필살기나 마법 등의 화려함과 박력은 트라이에이스의 작품이라는 느낌을 받기에 부족함이 없는 작품. 트라이에이스 게임 연출의 특징이라면 아름다움과는 약간의 거리가 있지만 박력과 화려함으로 승부를 한다고 할 수 있다. 발키리 프로필에서 새롭게 사용된 배틀 시스템 또한 좋은 평가를 받고 있는 것 중 한가지로 액션성을 보강하기 위한 노력이 눈에 띈다. 그중 한가지인 '가드 캔슬' 만 보더라도 본래 격투게임에서나 사용되는 개념을 도입으로써 트라이에이스하면 떠오르는 '지겹지 않은 RPG'을 만들어냈다. 「발키리 프로필」은 트라이에이스에서 만든 RPG중에서 최초로 대화중 성우가 사용되었다(물론 게임 전체가 풀보이스로 이루어져 있는 것은 아니지만 꽤 많은 분량의 음성을 지원하고 있다).

● 스타오션

하드웨어	슈퍼패미콤
장르	RPG
발매가	11,800엔
발매원	에닉스

▲ 당시로서는 멋있어 보이는 게 당연했을 것이다

▲ 전투시스템도 충격

「테일즈 오브 판타지아」와 양대산맥을 이루고 있다고 말할 정도로 신개념 RPG의 시발점으로 인정받고 있다. 깔끔한 그래픽과 액티브한 배틀로 여러 게이머들의 눈을 끌었다. 앞에서도 언급했듯 '스타오션' 은 트라이에이스라는 이름을 걸고 제작한 처녀작으로 그들의 명성을 쌓는데 가장 큰 공헌을 했던 작품이다. 아쉽게도 '스타오션' 이 발매했을 때는 이미 차세대 기종으로 전환되는 시기였던 탓인지 그다지 많은 인기를 얻지 못했지만 지금도 에뮬레이터 등으로 꾸준한 인기를 얻고 있는 수작이라고 할 수 있다.

● 스타오션-더 세컨드 스토리

하드웨어	플레이스테이션
장르	RPG
발매가	6,800엔
발매원	에닉스

▲ 역시 중요한 것은 전투의 맛이다

전작의 인기에 힘입어 새로운 하드웨어로 발매된 「스타오션 - 더 세컨드 스토리」. 시디로 그 매체를 변경함으로서 변화했다고 할 수 있는 점은 뛰어난 그래픽과 애니메이션을 들 수 있다. 「스타오션 - 더 세컨드 스토리」의 독특한 점이라면 게임을 처음 시작할 때 설정에 따라서 여러가지 음향을 느껴볼 수 있다는 것이다. 이것 중 돌비서라운드 시스템을 이용하면 보다 현장감 있는 사운드와 연출을 맛볼 수 있었는데, 트라이에이스다운 도전정신이라고 할 수 있다. 「스타오션2」은 P. A라는 시스템으로 호평을 받기도 했다. P. A는 프라이빗 액션의 약어이다. 게임에서 재미를 배가시켜주는 이벤트를 체험할 수 있도록 해주는 시스템이다. 이 P. A로 인해 「스타오션2」는 기존 RPG의 단점인 질질 끌려가는 일괄 진행을 탈피했다. P. A 시스템은 기존의 RPG에서 찾아보기 힘든 것으로, 게임에 좀 더 빠져들 수 있도록 해주는 독특한 시스템이다.

아쿠스

아쿠스는 대강 이런 게임이다. 여러가지 종족과 정령들이 살고 있는 세계를 여행하는 3D커맨드 타입의 RPG. 게임 중간중간 등장하는 애니메이션과 이야기의 흐름이 게임에서 중요한 작용을 한다. 당시 그래픽도 높은 수준이었다. 비주얼 그래픽의 부드러운 윤곽선을 보면 아쿠스의 그래픽이 섬세하다는 것을 알 수 있다. 또 건물과 던전 등에서 여러가지 장면을 만들어 놓아 게임을 즐길 때 식상함이 없다는 장점도 가지고 있다. 던전 내부에서 트랩의 표현 방법 또한 획기적이어서 3D적인 RPG라고 평가받기도 했다. 아쿠스의 경우는 나중에 메가시디용인 '아쿠스 1, 2, 3 합본'을 발매하기도 했다. 이것은 이 작품이 얼마나 가치가 있는지를 그리고 얼마나 지명도 있는 작품이었는지를 증명하는 것이다.

▲ 이것은 '아쿠슈' 라는 올스타 패러디 게임. 그들이 MSX 시절에 제작한 많은 게임이 등장한다

▲ MSX시절 울프팀의 로고. 30이라는 이미지를 가지고 있는 것이 현재의 Tri-Ace와 연관이 있는 것은 아닐지…

마치며

트라이에이스(Tri-Ace). 누구나 한번은 들어봤을 법한 게임 제작사이다. 게임경력이 좀 되는 게이머라면 '트라이에이스가 왜 아직도 에닉스의 외주 업체일까', '이맘때면 독자적인 개발도 가능할 때가 되었지' 등의 의문을 가지게 될 것이다. 하지만 그들은 이런 것에 집착하지 않는다. 재미있는 것은 트라이에이스라는 회사는 앞에서도 언급했듯 다른 회사와 자본관계가 전혀없는 독립회사라는 것. 그럼에도 불구하고 여러 메이커들의 밑에서 게임을 개발하고 있다는 것은 분명 무엇인가 생각하는 것이 있기 때문일 것이다. 하지만 이름값 하나만 가지고 정말로 '아무거나 펑펑 찍어내는 메이커가 있는가 하면 트라이에이스처럼 겉으로 드러나 있지는 않지만 속에서 빛나는 메이커들도 있다는 것만은 확실한 사실이 아닐까 싶다.

학생어디가

이번달에는 무사히(?) 중간고사를 마치고 띵가띵가 놀고 계시다니 분들의 사연이 많았습니다. 하지만 즐거운 여름방학을 맞이하기 위해서는 아직 기말고사란 관문이 남아있으니 너무 방심하지 마시고, 학업도, 게임도, 모두모두 열심히 즐기세요. 그리고 사연을 보내실 주소는 애독자 엽서의 그곳으로…. 누구에게 보내는 건지만 확실히 적어주시면 됩니다. 그럼 사연을 보내주신 모든 분들에게 감사드리며 대변신을 시도하다 실패한 학생 어디가 시작합니다.

안녕하세요. 사미님. 저는 「eyum」입니다. 지난번에는 J양이라는 임시 필명(?)으로 두 번 보냈는데, 그 때마다 실어주셨군요♡ 정말 감사합니다♡ 이제부터는 「eyum」이라는 펜네임으로 많~이 보내드릴게요. 그럼도 같이 보내고…(귀, 귀찮다고 생각 안하시겠죠~오? 그죠~♡). 아, 사미님, 사노스케랑 아오시를 좋아하신다고요…저도 좋아해요. 둘 다 넘 멋있죠…♡ 그리고 전 OVA의 도모에도 좋아합니다. 왠지 카오루보다 더 끌리는 캐릭터…. 아 그건 그렇고 며칠전 최유기를 봤습니다. 저팔계…(이름과는 너무 맞지않는 외모…)와 현장삼장님이 넘 멋있더군요. 사오정(…)은 여잘 넘 밝히고…(그치만 잘생겼으니 용서를…) 무엇보다도 손오공이 너무나 귀여워요~♡. 아…. 최유기 얘기만… 재밌어라. 친구들에게 얘긴 들었지만 미소년들이 이렇게 난무할 줄이야(happy♡). 역시 눈이 즐거워야 모든 것도 즐거운 법! 사미님도 그러신가요…? 예예~ 이제 곧 시험이군요. 공부는 하나도 안했는데… 이번엔 정말 망친 것 같네요. 에휴… 그럼 사미님 몸 건강하시고 안녕히 계시길♡

의문의 미소녀 J양… 드디어 필명이 결정된건가요? 축하합니다. 근데 기왕 정한 것 의미까지 함께 보내주시면 좋을텐데…. 그리고 최유기의 미소년 난무…. 언제부턴인가 봉신연의를 비롯해서 미소년들이 난무하는 애니가 많이 나오네요. 덕분에 코믹월드 등의 행사를 점령했던 KOF는 거의 볼 수 없고, 한 때 치고 올라오던 투하트와 카드캡터 사쿠라도 전부 밀려버리고(코스프레 얘깁니다). 그냥 그렇다는 겁니다. 별다른 의미는 없고요…. 그리고 지금쯤이면 시험도 끝나고, 조금 여유가 있으시겠군요. 시험은… 잘 보셨나요…(이런 거 물어보면 안되나…?). 혹시 못보셨다면 기말고사는 잘보시길 바라고, 잘 보셨다면 그 기세로 기말고사도 분발하세요. 이상 의문의 미소년 S군이었습니다.

Ps. 하나 빼먹었군요. 전 캐릭터성보다 작품성을 중시합니다(거짓말…)

안녕하세요 사미님. 요즘들어 파워 코너의 담당자가 넘 자주 바뀌어서 맞게 보내는지 자꾸 확인을 하게 됩니다. 정말로 '뮤키인줄 알고 편지 보냈는데 방진님이 답하더라. 그래서 코너가 바뀐줄 알았는데 그건 아니고, 그래서 다시 사연을 보냈는데 이번에는 사미가 답하네요' 하는 꼴입니다. 정신 산만하니 좀 그만 바뀌었으면…. 담당자가 자주 바뀌더라도 필자님들 모두 최선을 다해 코너를 이끌어 주세요. 담당자가 사미 맞나??

요즘 들어 GB에도 많은 대작들과 질 좋은 소프트가 쏟아지고 있네요. 이제 젤다의 전설도 나오고 사쿠라 대전도, 진 여신전생도… 으헉~ 기쁘도다. 이런 많은 소프트가 등장하지만 GB공략은 없네요. 앞으로 GB공략좀 많이 해주셨음 합니다. 그럼 몸 건강히 안녕히 계세요.

이번달 담당자는 사미가 맞습니다. 정말로 담당이 바뀌면 독자뿐아니라 담당자들도 헷갈린답니다. 기종이 바뀌니…. 저도 요즘 GB에 쏟아지는 소프트들은 보며 즐거워하고 있습니다. 이번달에는 GB게임에 대한 소개도 많이 나가고, 메탈기어 고스트 바벨의 공략도 나갑니다. 제 GB 기대작은 러브히나, 사쿠라 대전, 피아캐럿 토이박스…입니다. 써놓고 보니 전부 미소녀 게임이네요.

저는 4월부터 꼭 정기 구독을 하겠다고 결심한 KR이란 독자입니다. 제 나이는 한창 때인 만 12세…(초등학교에서는)입니다. 저는 한동안 주소를 몰라 우표에 도장만 찍혀있고 되돌아 온게 3번씩이나 있었습니다. 저는 파찾즐에 소개된 매지컬 드롭F를 사고 싶습니다. 담당자에게 물어보라고 하셨지만 저는 돈이 없어서…. 제가 매지컬 드롭을 할 때 선택하는 캐릭터는 남자인데(이름 모르는…)잘난척 하지 않게 생긴 곱상한 왕자 캐릭터입니다(저는 13세 여자아이란 걸 잊지 말아 주십시오). 전 오빠덕에 플스를 하게 됐거든요. 하지만 일본어를 영 몰라서 플스 게임은 별로 못합니다. 흑흑… 우리집 장판이 고장나서 레볼루션 3도 못사고… 일본어 몰라서 연애, 육성(그리고 음악 게임을 좋아합니다)도 못사고…ㅜ.ㅜ 참! 18금이 뭐예요? 18추는요? 5월 4일 소체육회 태양조(우리조)가 이길 수 있도록 응원해 주세요. 바쁘다고 찌니 거르지 마세요(참고로 제 꿈은 게임기와 게임을 만드는거에요). 그럼 최근에 보냈다 다시 돌아온 것까지 함께 보내 드립니다.

방대한 편지 감사합니다. 편지는 가장 최근 것을 중략, 생략, 하략을 적절히 사용하여 완성했습니다. 너무 많이 잘렸다고 슬퍼마시길…. 그럼 질문에 대한 답변입니다. 매지컬 드롭F는 대부분의 매장에 있습니다. 나중에 서울에 한번 놀러오시면 같이 해요. 그리고 아직 13살이니 시간이 많이 있잖아요. 지금부터 조금씩 일본어 공부하시다 보면 몇 년 후에는 훨씬 수월하게 게임을 즐기실 수 있을 겁니다. 일본어는 어디서 갑자기 읽힐 수 있는 것이 아닌 꾸준히 할 수밖에 없습니다(외국어잖아요…^^). 그리고 레볼루션 3라는건 DDR3rd을 말씀하시는 거겠죠? 아쉽게도 발매일이 조금 연기되었습니다(6월 1일). 마지막으로 태양조가 이길 수 있도록 응원하고 있을게요. 힘내세요.

Ps. 18추는 어지간하면 18세 이상만 플레이하란 말이고, 18금은 어지간해도 18세 미만은 플레이하지 말라는 등급입니다.

학생어디가

하~이 이번달로 힘찬 ルル양입니닷~(저번에도 실어주셔서 정말 감사^^). 아니 그런데 이것이 어찌 된 일…. 사미님. 열혈 애니넷에서 학생 놀다가(코너 맞나요?)로 전향(?)하셨…. 새로운 코너를 맡게 되셨다는 점에서는 축하드려야 되는 것 같은데 내용을 보아하니, 축하드려야할 일은 아닌 것 같네요~^^ 아아 그래도~ 새로 맡으신 코너가 번창하길 기원… 중얼중얼…. 하하. 사실 전 게임파워를 본지 그리 오래되지 않아서요^^ 학생 놀다가 코너에 대해 잘 모르겠거든요(에구…). 좀 설명해 주시면…^^ 음… 아케이드 부류인가…?? 참! 드디어 중간고사가 끝났네요. 그래서 요즘은 펑펑 놀고 있어요. 코스프레는… 했는데 말이죠. 사진을 보고 충격받았습니다. 그리고 또~또 깨달은 점. 전 전~혀 사쿠라가 어울리지 않다는…(쿠헉!) 사쿠라의 팬으로서 사쿠라를 망치는 행위는 다신 안 하기로… 했는데~(친구 박모양이 옷 만들어놓고 한번만 입으면 아까우니깐 또 하자고 꼬시네요). 아 사미님, 하고 싶은 캐릭터가 음음…. 혹시 사미님, 대단한 외모를 소지하신 미소년…^^ 6월달에 ACA에서 주최하는 코믹페어가 열릴 예정이라고 하네요. 겜파워에서 기사를 다뤄줬으면^^. 동봉하는 그림은 케인과 캐널입니다. 열쇠고리용으로 만들었거든요. 헷헷~ 그럼 사미님 담달에 뵙죠. 전 이만~ 총총

Ps. 이번에 그림 분실하시면 안돼요!!

우선 새 코너라고는 하지만 왠지 열혈 애니넷의 연장선…이라는 생각이 드네요. 특별히 한 기종이나 장르에 치우치지도 않고, 일단 학생 어디가에 대해 간단히 설명하면…. 사미가 담당하는 독자 코너입니다. 그 외 특별한 의미는 없군요. 일단은 닌텐도 관련 하드웨어의 게시판으로 되어 있습니다만… 그런 것에 얽매이는 건 별로 좋아하지 않는지라…. 그냥 하고 싶은 얘기를 하는 곳입니다. 그리고 사쿠라의 코스프레를 하셨군요. 어떤 모습일까 궁금…. 코믹페어는 마감이 아니라면 갑니다…. 글을 쓰는 오늘은 20일, 현재 마감을 방기하고, 코믹을 갈 것인지 순순히 현실과 타협할 것인지 고민하고 있습니다. 마감때 하는 코스 행사는 정말 싫어요. 가고 싶은데 갈 수도 없고, 어쨌든 그림 감사하고요. 이번에는 분실하지 않았습니다….

와아아~ 첨 뵙네요. 넘넘 기뻐요…^^. 그동안 겜 파워에 사연 보내는 것을 보면서 나도 한번 보내 봐야지…하고 생각했는데… 이제서야 보내네요(거의 3년이 넘어간다). 처음 겜파워를 보게된게… 다마고치 육아일기를 줬을 땐가… 그 때는 챔프였던 것 같은데… 헤…. 잘 기억이…^^ 어쨌든 그 때부터 정말 꾸준히 사고 있어요(겜기도 없으면서…). 한동안 못보다가 이름이 바뀌어져 있는거 보고… 아닌줄 알고 얼마나 찾았는지…^^; 요즘은 중간고사가 끝나서 놀고 있어요. 선생님들이 다른 수업을 안해서리…. 우훗~. 그리고 9월에 있을 모 잡지사 공모전 준비를 하고 있지요. 실력은 별로라고 할 수 있지만 될 수 있는 한 많은 곳에 응모를 해보려고요. 그러다 보면 언젠가 한군데쯤은 뽑힐지도…. 차… 참가상도 있던가…; 어쨌든 잘됐으면 좋겠어요. 공모전도 그렇고 얼마 안있으면 합JPT도 그외 등등등 모두… 으음… 여기까지 써놓고 보니 할말이 별로 없네요. 공간은 많이 남았지만 이만 써야 겠군요. 새벽 2시에 깨어 있는 건 정말 괴로운 일이죠. 후후…^^ 그럼 사미님, 다음달에 또 시간이 나면 보내도록 하지요. 빠빠~ 몸 건강히~♡

Ps. 교관은 여자…. 그것도 소녀랍니다…

Ps. 2 미소녀는 절대로 아니라고 봅니다…(그림과 전혀 딴판)

Ps. 3 '교관'이란 이름의 유래는 다음편에…

저도 기뻐요. 학생 어디가 사미 담당기념 특별 혁신개혁 독자 코너(역시 가칭) 2번째에 이렇게 사연을 보내주시다니…. 감사. 그리고 저와 같군요. 저도 옛날에 잡지를 보며 나도 한번 보내봐야지…라고 생각한 적이 있었는데… 지금은 이렇게 답변을 하는 입장이 되어 있습니다. 참! 그때는 챔프가 맞습니다. 기억해 주셔서 감사…. 그리고 응모하신 거 잘되었으면 좋겠네요. 실력이 있으니 반드시 어딘가에서는 교관님의 재능을 알아줄 거라 생각됩니다. 지금시간은 오전 9시…. 여기까지 써놓고 보니 할말이 별로 없네요…라고 하시며 편지지 한 장을 더 채우시는 교관님은 정말 대단하다는 생각이 드는군요.

Ps.. 교관의 유래는 과연… 설마 그 교관은 아니겠지요?

안녕하세요. 신짱이에요. 먼저 N64반장님이 되신거 추카, 추카! 예에, 겜기 담당이 되셨지만 신짱은 애니 얘기 마니마니 해드릴게요. 근데요. 불건전한 내용이라뇨. 태공망이랑… 보현진이랑…. 우엥~ 요렇게 LOVELY한 녀석들은 그런~ 우엥~. 예에 이쯤 해두고 딴 얘기로 전환!! 이건 친구에게 들은건데 토모요짱이 사미님의 LOVELY토모요짱이 남자라고 하던데요! 거품물지 말아요!! 그럼 이제 봉신연의 얘기! 통신에서 깁나는 쿠로 언니한테 들은건데 태공망 성우가 강수진님이라고 하던데 왜… 왜… 수현님인거지?(예상은 했었지만) 수현님의 목소리 멋있지만 … 어쨌든 태공망 넘 좋아♡ 그럼 보현진의 성우는??? 원작의 LOVELY한 이미지만 깨지 않았으면 좋겠는데 (하략) 사미님 담달에도 신짱 편지 기다리세요.

N64 독자란의 대장은 접니다. 후후… 모든 것이 제 의지대로 움직이지요. 그리고 토모요를 남자라고 하는 사람들은 제가 가서… 혼내주겠습니다. 아무리 TV판이 종결되었다고는 하지만 극장판이 개봉되고 아직도 상품성이 남아있는 사쿠라를… 클램프가 바보가 아닌 이상 그런 짓은 하지 않을 겁니다. 하긴… 통신가에도 그런 루머가 떠돌았던 적은 있습니다만 지금은 잠잠하네요.

안녕하세요. 뮤키님. 이렇게 처음 편지를 보냅니다. 제 이름은 이정우입니다. 다름이 아니라 스타크래프트 길드를 만들고 싶어서 뮤키님께 도움을 청합니다. 그냥 길드가 아닌 N64를 좋아하는 분들과 같이 길드를 만들어 정기적인 모임도 가지고 서로 연락도 하는 그런 길드를 만들고 싶어서입니다. 한마디로 게임파워 식구들(독자들)의 N64동아리라고 생각하면 되겠죠! 나이나 성별은 상관없구요. 실력도 상관이 없지만 명색의 길드인데 어느 정도는 실력이 있으면 좋죠. 그리고 정말로 N64를 타기종보다 좋아하는 분이면 OK. 어쨌든 길드 만들고 싶은 분은 저에게 편지를 쓰던지 전화해주세요. 길드 이름도 정해야되고 길드 회장도 뽑아야 되니까요. 많이들 연락하세요.

연락은 주소는 서울시 용산구 동빙고동 군인 아파트 10-202 -이정우- 140-230

이런… 전 뮤키형님이 아닌 사미입니다. 뮤키형님은 가신지 꽤 됐는데…. 그럼 길드 소개합니다. 관심있는 분들은 편지로 연락주시기 바랍니다.

사미님… 혹시 기억을 못하시는 건지…. 6개월만에 돌아온(?) 우 경민이 아니고 성민이에요. 그때 12월호 애니넷에 뽑혔는데 제 이름이 오타더군요. 경민이라고… 성민인데… 괜찮아요. 죄송해요. 계속 사연 쓰는건데 다 써놓았던 편지까지 집 안 문제로 다 찢어지고 그래서 그 때 사미님 드리려고 게임 매장에서 사쿠라 사진도 샀는데…. 다음에 제가 예쁜 사쿠라 사진 선물로 보내드릴게요. 그리고 앞으로 계속 편지 보내 드릴게요. 그리고 N64에 실황 2000이 나왔던데 N64를 가지고 있어 나에게 게임의 재미를 붙여주었던 친구가 미국으로 날아가 버렸어요. 하고 싶은데… 아쉽네요. 제가 파워로 찾아가면 시켜주실래요? 농담이구요. 저희 집이 인천이나 서울 지역에 있었더라면 찾아 갔을텐데 DC도 플스2도 N64도 사고싶지만 전 갑부가 아닌이상… 죄송하지만 DC를 위해 노력하고 있습니다. 사미님이 미소녀 게임을 좋아하신다고 하셨으니 DOA2를 해보세요. 대전 격투지만 미소녀들이 많이 나오니까 어쨌든 몸 건강하시구요. 꼬 DOA2 해보시구요. 즐거운 5월 보내시길.

죄송…. 오타를 내다니…. 대신 나중에 파워에 놀러오시면 제가 실황 상대를 해드리지요(실력이 될지는 모르지만). 근데 DC를 사려고 노력하시는데 죄송할 것까지야…. 저도 지금 PS2를 사려고 돈 모으고 있는데…. 그냥 게임은 게임입니다. 어느 한 기종에 집착하게 되면 어른이 될 수 없습니다. 시야를 넓게 가지세요. 그리고 DOA2는 이미 샀고(PS2용), PS2가 없는 관계로 여기저기 떠돌아다니며 플레이하고 있습니다. 참고로 오늘은(20일)DC용 구원의 반을 샀습니다. 잠깐 플레이해봤는데 정말 좋아졌군요. 빨리 마감이 끝나야….

다음달 예고편

마감은 변함없는 15일…. 늦어도 20일 전에는 보내주시기 바랍니다. 그리고 다음 달에는 사미의 중대한 발표와 함께 대대적인 변화가 있을 예정이니… 많은 관심과 우려 부탁드립니다(이번에는 정말입니다). 그럼 다음달까지 안녕이 계십시오.

ACT

마리오 테니스 64

■닌텐도 ■7월 21일 ■6,800엔

「마리오 골프 64」와 「마리오 골프 GB」를 제작한 캐멀롯의 최신작으로 마리오 월드의 캐릭터가 총출연해 테니스 경기를 벌이게 된다. 간단한 조작만으로 다양한 기술을 구사할 수 있으며 4인 대전을 지원하기 때문에 친구와의 우정을 돈독히 하는데, 혹은 우정을 파괴하는데 일조하는 게임.

RPG

마리오 스토리

■닌텐도 ■8월 11일 ■6,800엔

정식 명칭이 「마리오 스토리」로 결정된 「마리오 RPG 2」. 정식 명칭과 함께 발매일이 8월 11일로 결정되었다. 스토리는 쿠파에게 잡혀간 피치공주를 구하러 가는 것으로 게임 중 얻을 수 있는 뱃지를 장비하면 다양한 능력을 발휘할 수 있게 된다. N64 기대작 중 하나.

바이오해저드 (0)제로

■캡콤 ■미정 ■미정

새로운 캐릭터와 시스템이 공개되어 발매일은 미정이지만 높은 제작 진척도를 보이는 「바이오해저드 제로」. 바이오해저드 이전의 이야기를 다루기 때문에 스토리면에서 많은 기대를 받고 있으며 N64가 없는 사람은 하드의 구입까지 고려하고 있을 정도이다. 레베카의 팬도, 바이오 시리즈의 팬도 만족할 수 있는 게임.

GB TBL

화란호용학원(華蘭虎龍學園) -화투, 마작-

■J 윙 ■6월 ■4,800엔

GB로 발매되는 「화란호용학원」. 이 게임은 얼마전 PS로 발매되어 국내에는 제대로 들어오지도 못한채 묻혀버린 비운의 게임이기도 한데…(2,800엔 3종류 발매). 화란호용이란 게임 내 캐릭터들이 다니는 학원의 이름으로 16명의 캐릭터와 함께 화투, 마작을 즐길 수 있다.

GB ADV

곰돌이의 100에이커의 숲(가칭)

■토미 ■7월 ■3,980엔

※에이커란 면적 단위 중 하나로 ac라는 기호를 사용한다.

제목은 조금 이상하지만 국내에도 친숙한 곰돌이 푸가 되어 넓이 100ac 숲 속의 맵을 완성시키는 어드벤처 게임이 등장한다. 게임은 숲 속을 돌아다니며 숨겨져 있는 미니게임 등을 찾아내어 클리어해서 맵을 완성시켜가는 형식으로 미니 게임을 클리어하면 그림책을 얻을 수 있다.

GB 슈팅

매지컬 체이스(GB)

■마이크로 캐빈 ■미정 ■미정

91년 PC엔진으로 발매되어 코믹컬한 세계관으로 화제를 모았던 매지컬 체이스가 GB로 부활한다. 게임은 마법사 리플과 별의 정령을 조작해서 악마와 싸우는 횡스크롤 슈팅 게임으로, 크리스탈을 모아 상점에서 아이템과 특수마법을 구입해 능력을 올려가며 게임을 진행하게 된다. 각 스테이지 마지막에 등장하는 거대 보스도 볼거리 중 하나.

GB RPG

베이블레이드 파이팅 토너먼트

■허드슨 ■미정 ■미정

정령 '비트'가 잠들어 있는 베이블레이드를 사용하여 라이벌과 배틀을 벌이는 RPG가 등장한다. 게임의 목적은 베이블레이드를 사용하여 '슈퍼 배틀 토너먼트'에서 우승하는 것으로 세팅과 조정 등의 개조를 통해 자신만의 베이블레이드를 만들어낼 수 있다. 하지만 이 게임의 전작이 있었다는 사실은 아는 사람이 있을려나…?

조이드 -제노자우라의 역습!!-(가칭)

■토미 ■7월 ■미정

애니메이션과 만화 등으로 인기가 높은 「조이드」가 GB로 발매된다. 애니메이션과 같은 캐릭터와 세계관에 GB 오리지널 스토리를 사용하였으며, 개조 조이드, 차세대 조이드 등이 추가되었다. 야생 조이드를 잡아서 무기 파츠를 개조하여 최강의 조이드로 육성하는 것이 게임의 목적

GB 음악게임

비트매니아 GB 넷 잼(가칭)

■코나미 ■미정 ■미정

인기 음악게임 비트 매니아 GB 제 3탄. 이번작은 최신 비트곡과 애니메이션곡 25곡이 준비되어 있으며 휴대전화를 통해 네트워크에 연결하여 최신곡 데이터의 다운로드와 메일 교환 등이 가능하다. 게임 자체의 높은 완성도에 네트워크까지 대응되니 비트매니아를 좋아하는 사람은 구입을 망설이지 말자!

GB 스포츠

근육번부 GB2 -도전! 궁극의 배틀-(가칭)

■코나미 ■여름 ■미정

일본 TV프로를 재현한 버라이어티 스포츠 게임 제 2탄. 경기 종목이 일신되었고, 기획, 감독은 TV프로의 프로듀서인 히구치 이시오가 직접 담당하여 TV의 흥분을 그대로 전해 준다. 총 6개의 경기가 준비되어 있고, 전작과 같은 멤버가 등장하여 열띤 대전을 펼치게 되며 통신대전도 가능.

올림픽 2000

■코나미 ■7월 13일 ■4,500엔

PS, PS2, DC, N64용이 함께 제작되어 멀티 플랫폼의 극도를 보여주는 코나미의 올림픽 게임. 원제목은 「힘내라! 일본 올림픽 2000」으로 GB용에서는 타기종에서는 즐길 수 없는 탁구와 펜싱을 포함한 12종목의 경기가 준비되어 있으며 통신 케이블을 이용한 대전도 가능하다. 간단한 조작이 GB용의 특징(버튼이 2개밖에 없으니 당연하다).

GB ACT

버블 보블

■조던 ■5월 26일 ■3,980엔

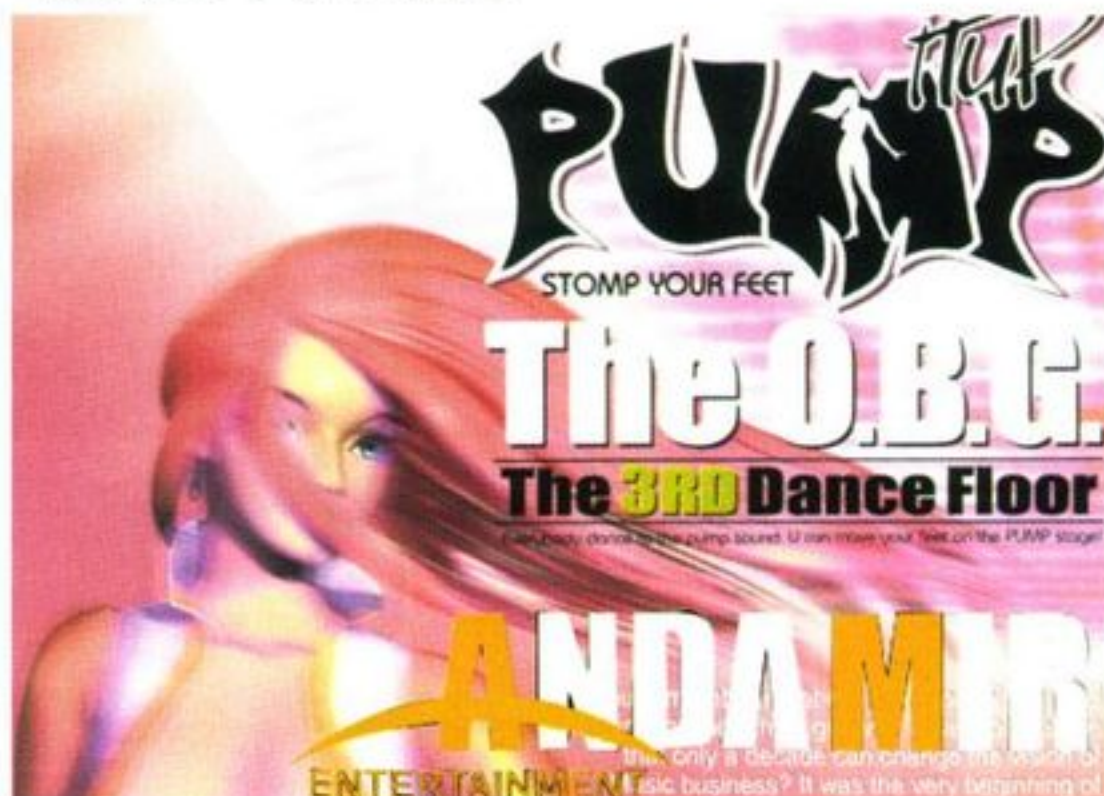
아케이드의 명작 게임이 타이토 메모리얼로서 시리즈화된다. 그 1탄이 되는 것이 국내에는 보글보글로 유명한 「버블 보블」로 120개로 증가한 스테이지에 그래픽도 GB에 맞추어 새롭게 제작되었다. 원인불명의 병에 걸려버린 동생을 구하기 위해 치료에 필요한 '달의 물'을 찾아 모험을 떠난다는 정겨운 스토리는 여전.

뒷북 성공의 법칙

[김규만 객원기자]

국내 아케이드 업계, 그중에서도 음악게임에는 '뒷북 성공의 법칙'이라는 것이 생겨났다. 모 광고 회사의 카피문구에서 "2등은 아무도 기억해 주지 않는다"고 했지만, 국내 아케이드 업계에 이 카피는 적용불가 판정을 받은 지 오래다. 원작(?)의 발상에 플러스 알파, 그리고 국내 유저의 입맛을 가미시킨 '2등'들이 국내 아케이드 업계에서 커다란 재미를 보았다.

지난 5월 1일에서 7일까지 여의도에서 열린 게임 엑스포 2000. 국내의 게임 육성을 위한 자리라고 할 수 있을 만한 게임 전시회다. 참가했던 많은 게임 업체들의 주력 제품을 보면 음악게임, 그중에서도 댄스게임이 절반 이상을 차지하고 있음을 알 수 있었다. 그들이 노리는 것은 또 한번의 뒷북 히트, 비슷한 소재와 시스템의 게임들이 뒷북 성공을 노리며 시장에 뛰어들고 있는 장면이었다. 몇 개 업체가 이루어낸 새로운 법칙 뒷북 성공의 법칙은 국내 아케이드 업체에 이득 보는 법을 가르치고 있는 것은 확실하다. 그러나 참다운 성공이 경제적 이득에만 국한되는 것일까? 뒷북 히트를 노리는 업체들이 키워나가고 있는 것은 참다운 성공을 위한 '자생력'이 아닌 눈 앞의 이익을 위한 '모방력'은 아닌지, 다시 한번 생각해보아야하지 않을까?

이것이 오리지널 요소들

PUMP IT UP

The O.B.G The 3rd Dance Floor

제작사	안다미로
장르	음악게임
발매일	발매중

범국민적(?) 댄스 게임 펌프 잇 업의 3번째 시리즈가 출시되었다. Oldies But Goodies(O.B.G)라는 주제를 달고 화려하게 등장한 이 게임은 이미 국내에선 예정된 히트작이라고 해도 과언이 아닐듯…. 특히 이번 3rd 버전에선 최신곡이 아닌, 90년대의 인기곡들을 중심으로 더욱 화려해진 그래픽과 함께 등장. 댄스 게임 매니아들을 설레게 하고 있다.

더욱 화려해진 그래픽

3rd 버전에서는 새로 참가한 그래픽 디자이너들의 감각이 돋보이는 깔끔한 그래픽들이 눈에 들어온다. 2nd 버전에서 DDR을 앞서는데 많은 도움을 주었던 그래픽적인 요소가 더욱 파워업 되었다.

▲ 실사가 아니다.

▲ 서울 구경의 한 장면, 너무 귀엽다!

▲ 미려한 그래픽

변경점은?

3rd 버전에서는 게임 시스템상의 큰 변경점은 없다. 그러나 재미를 더해주는 세세한 변경점들이 눈에 띈다.

◉ 모드 셀렉트

▲ 1인 플레이시의 모드 셀렉트 화면, 배경의 색감이 좋다.

게임 모드 자체에서는 큰 변경점이 없다. 그러나 2인 플레이에서 배틀 모드가 추가되었다.

추가된 배틀 모드에서는, 그야말로 실전 상황을 실감할 수 있다. 콤보 수에 따라 상대에게 어택을 가할 수 있고, 어택을 당하는 상대의 족보는 히든, 배속 등 다양한 모드로 변해서 올라오게 된다. 스테이지가 끝나도 전 스테이지의 게이지가 그대로 유지된다.

◉ 게이지의 변경

전작에서는 게이지가 다 떨어진 후 일정 이상 미스를 내면 게임 오버가 되었다. 그러나 3rd에서는 빨간색으로 게이지가 떨어지면 'DANGER' 마크가 뜨게되고, 게이지가 모두 떨어지면 즉시 게임이 끝난다.

그러나 2인 플레이시에는 한 명이 살아있으면 나머지 한 명이 죽더라도 다시 퍼펙트 콤보를 이어나가는 것으로 살아날 수 있다.

▲ DANGER 바로 직전이다.

◉ 다수의 오리지날 곡 추가

▲ 'Banya' 의 오리지날 곡 '그녀는 피자를 좋아해'의 한 장면

안다미로 전속 음악팀 'Banya' 에서 자체 제작한 오리지날 곡들의 비중이 굉장히 높아졌다. 전체의 절반정도는 'Banya' 의 곡이라고 봐도 무리가 없을 정도. 곡 자체의 퀄리티도 상당히 높아서 유저들에게도 인기를 끄는 중.

그 외에도 90년대를 풍미했던 명곡들이 다수 추가되어 즐거운 비명을 지르게 한다.

▲ 듀스의 명곡 '우리는'

◉ MISS 콤보 추가

일정 이상 MISS가 나면 콤보 처리가 된다. 플레이어 입장에서 보면 상당히 약오르는 시스템. 기판 설정에서

'Stage break' 를 off 로 설정했을 경우에는 200이 넘는 MISS 콤보를 구경할 수 있다.

▲ 이미 포기한 상태

◉ 히든 모드의 추가

기존의 배니시, 배속 모드 등의 히든 모드에 몇몇 모드가 추가되었다. 현재 발견된 것은 서든 랜덤 모드(Sudden Random Mode). 커맨드는 아래 그림과 같다.

▲ 곡 선택 화면에서 입력하면 된다.

서든 랜덤 모드는 채보가 밑에서 약간 보였다가 사라졌다가 퍼펙트 존 2박정도 전에서 랜덤이 되어서 다시 나온다. 즉 배니시 모드의 반대라고 생각하면 간단하다.

• 전곡 모드, 논스톱 더블은?

전곡 모드와 논스톱 더블은 2nd와 다른 커맨드를 입력해야 발동된다. 이 두 가지 모드의 커맨드는 아직 안다미로에서 공개하지 않은 상태. 이것은 3rd의 인기를 좀 더 오래가도록 하기 위한 안다미로의 전략이라고 볼 수 있다.

◉ 보너스 스테이지

「3rd」에서는 일정 조건을 만족시키면 등장하는 다수의 히든 곡들이 존재한다.
현재 공개된 조건들은 다음과 같다.

• 하드 모드, 더블 모드

3번째 스테이지까지의 모든 곡을 A 이상의 랭크로 클리어하면 4 스테이지가 등장하게 된다. 4 스테이지에서 등장하는 곡은 다음과 같다(기판 설정이 4스테이지 이상이면 기본적으로 등장한다).

하드모드

곡명	가수명	BPM
터키행진곡	반야	150
서울 구경	반야	160
EXTRAVAGANZA	반야	195
그녀는 피자를 좋아해	반야	230

더블모드

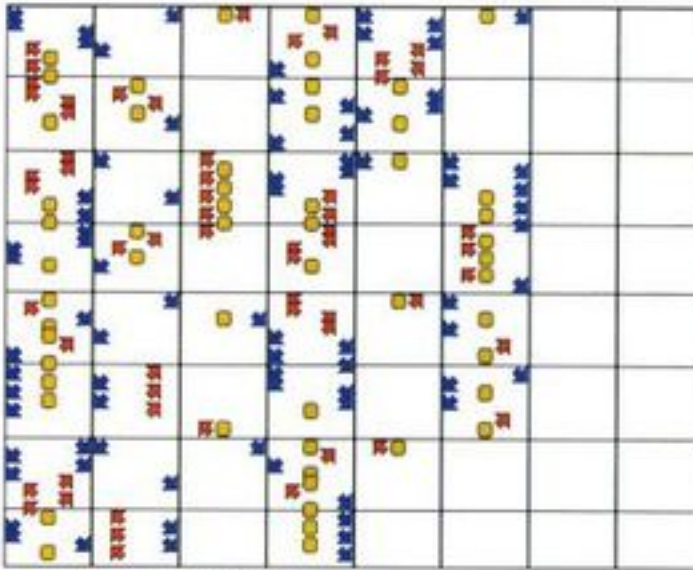
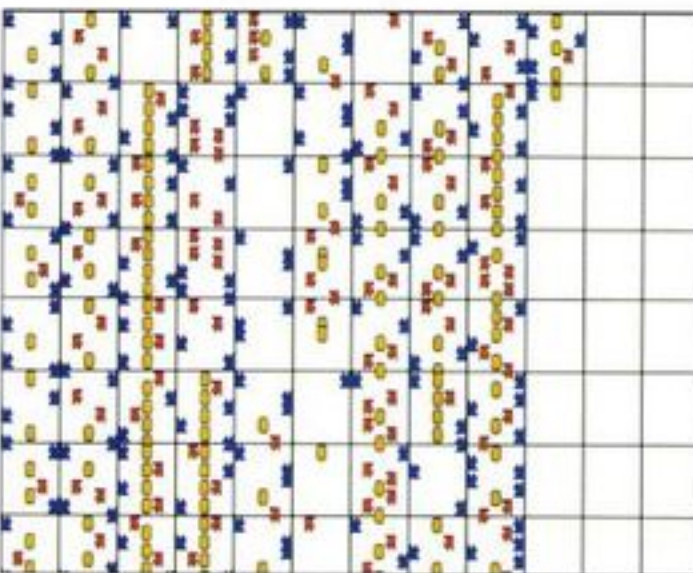
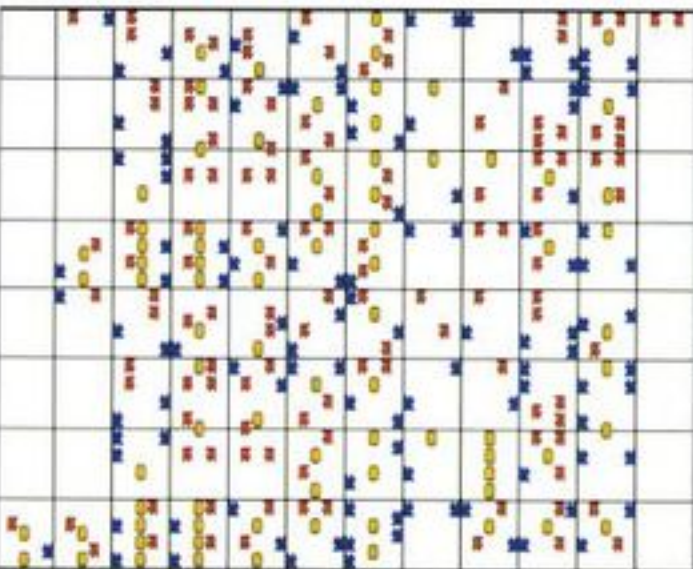
곡명	가수명	BPM
애수	G.O.D	105
BEAUTY AND BEAST	DJ DOC	130
TURKEY MARCH	BANYA	150
그녀는 피자를 좋아해	BANYA	230

• 히든곡

하드 모드와 더블 모드에서 3 스테이지를 'Banya' 의 곡으로 A이상으로 클리어하면 파이널 오디션 2 대신에 등장하게 된다.

히든곡

곡명	가수명	BPM
태동	Banya	136

지면 관계상 하드 모드의 3곡의 족보만을 실어본다.

▲ 서울 구경 하드 모드의 족보

▲ EXTRAVAGANZA 하드 모드의 족보

▲ 그녀는 피자를 좋아해 하드 모드의 족보

수록곡 명단

수록되어 있는 곡의 명단은 다음과 같다.

가수명	곡명	
BANYA	Final Audition 2	
BANYA	胎動 (태동)	
BANYA	Extravaganza	
BANYA	터키 행진곡	
BANYA	님과 함께	
BANYA	서울 구경	
BANYA	눈을 감아	
BANYA	악몽	
BANYA	Freestyle	
BANYA	Midnight Blue	
BANYA	그녀는 피자를 좋아해	
BANYA	Pumping Up	
타샤니	경고	
유승준	연가	
G.O.D	애수	
이주노	To the Top	
김현정	그녀와의 이별	
UP	뿌요뿌요	
듀스	우리는	
소찬휘	헤어지는 기회	
지누션	말해줘	
DJ DOC	OK? OK!	
NOVASONIC	또다른 진심	
MIX 1	SHARP	Tell me Tell me
	핑클	영원한 사랑
	언스밴드	오기심
MIX 2	박미경	이유같지 않은 이유
	이브의 경고	
MIX 3	BANYA	싫어
	Freestyle	
MIX 4	박진영	그녀는 예뻤다
	Kiss Me	
MIX 5	노바소닉	또 다른 진심
	증오	
MIX 6	클론	돌아와
	Funky Tonight	
	젝스키스	
	Road Fighter	
MIX 7	BANYA	Ignition Starts
	Hypnosis	
	Extravaganza	

극악의 극치를 보여준다

사이버리아

■ 제작사	타이토
■ 장르	슈팅
■ 발매일	가동중

'사악'이란 단어밖에 떠오르지 않을 정신분열 폭주 슈팅 게임이 나타났다. 이름하여 「사이버리아」. 여태껏 슈팅 게임의 레벨을 가뿐히 무시하기라도 하듯 공포스런 분위기를 조성하고 있는데, 공개된 여러장의 사진들을 보고 아연질색을 하지 않는 사람은 이미 '해탈의 경지'를 넘어선 사람일 것이다. 대체 「사이바리아」라는 게임이 얼마나 지독한지 그림으로나마 확인해보도록 하자.

화면을 꽉 채운 적들의 탄환들을 보고 있으면 눈이 휭 돌아갈 수밖에 없을 것이다. 하지만 「사이버리아」에서 이 탄환들은 게임을 진행하는데 중요한 요소이다. '말도 안돼 적 탄환이 끝없이 나오는게 뭐가 좋아!' 라고 반문할 게이머들이 많을 것이다. 하지만 「사이버리아」의 시스템을 이해하고 나면 왜 적들의 탄환이 중요한지 알 수 있다. 그럼 「사이버리아」에 적응하기 위한 절차를 밟아보도록 하자.

기본조작

「사이버리아」의 조작 방법은 여타 다른 게임과 비슷하게 1 레버, 2 버튼 시스템이다. A버튼으로는 샷을 발사하고 B버튼으로는 폭탄을 사용할 수 있다. 「사이버리아」에는 기술중 비밀이 한가지 있다. 레버를 좌우나 상하로 돌리다 보면 롤링이라는 회피 기술이 사용되는데 이 때 샷 버튼을 사용하면 롤링샷이라는 특수한 공격을 사용할 수 있다.

▲ 이러한 조작 체계

▲ 이것이 특수공격인 롤링샷이라는 것이다

싸돌아 다니는 것이 게임의 열쇠

「사이바리아」에 채용된 시스템은 아주 신기하다. 적의 탄환을 피하면 피할수록 자신의 기체가 레벨업을 하게 되는 시스템을 채용하고 있다. 레벨업을 하게 되면 단순히 무기의 파워만 올라가는 것이 아니라 적의 탄환을 더 욱 쉽게 피할 수 있는 형태로 변화한다. 적의 탄환을 열심히 피하고 또 피해서 업그레이드 된 기체를 사용해 보도록 하자.

◀ 피하면 복이 있나니

기체 변화과정

총 6개의 기체형태가 레벨에 따라 결정된다. 열심히 레벨을 올려 최고 레벨에 도전해보자.

알아두면 좋은 것들‥

게임을 즐겁고 또 재미있게 즐기기 위한 방법을 설명하기로 한다.

■ 2가지 타입의 기체 속도를 이용하라!!

게임에서 샷을 사용하면 통상의 기체속도의 1.3배가량의 속력을 낼 수 있게 된다. 기체의 속도를 계속 유지하기 위해서는 쉴틈 없이 연타를 하는 방법 뿐이다. 하지만 가끔은 천천히 속도를 컨트롤해야할 때도 있으니 주의해가며 사용하도록 하자.

◀ 연타를 하면 기체 속도가 빨라진다네…

■ 롤링을 십분 활용하자!

롤링은 특수 공격을 사용하는 것 이외 적의 탄환을 피하는데 사용하는 기술이다. 레버를 회전시키는 방법으로만 사용 가능하기 때문에 조작이 다소 어려워지겠지만 무수한 탄환을 피하는 방법은 이 방법이 최선책이다.

■ 폭탄을 저장해라

사리버리아같은 게임의 경우 시스템이 지독하게 독특해서 적응하지 못하기 때문에 어려운 부분만 나오면 폭탄을 남발할 경우가 많다. 하지만 스테이지의 보스를 죽이기 위해서는 반드시 필요하므로 꼭 저장해둬야한다. 않그러면 후회할지도…

이런 것이 나온다고 폭탄쓰면 후회. 폭탄 대신 롤링을 써라 ▶

ARCADE

정말 오래 참고 기다렸습니다

CAPCOM VS SNK

■ 제작사 캡콤
■ 장르 격투액션
■ 발매일 2000년

오랜 시간동안 아무런 정보도 공개되지 않아 많은 격투게임 매니아들의 가슴을 졸이게 했던 「CAPCOM VS SNK」의 정보가 드디어 공개되었다. 꿈의 배틀이 될 「CAPCOM VS SNK」의 신정보를 어서 알아보기로 하자.

드디어「CAPCOM VS SNK」의 윤곽선이 드러나기 시작했다. 발표이후 거의 모든 정보를 비밀로한지도 꽤 오랜시간이 지난 듯한데, 게임에 등장할 캐릭터 12명 이외에도 멋진 게임화면들이 공개되었다. 그동안 정보결핍으로 몸이 안 좋았던 사람들도 설레이는 마음으로 게임을 기다릴 수 있게 되었다. 그밖에도 또 하나의 정보가 공개되었는데, 「CAPCOM VS SNK」는 아케이드 용만 나오는 것이 아니고 드림캐스트 용으로도 발매된다는 사실이다. 혹시 「마벨 VS 캡콤」처럼 VM(비주얼 메모리)가 연동되는 것일까? 신정보와 함께 새로운 궁금증도 그만큼 늘어가는데…. 그럼 「CAPCOM VS SNK」의 신정보를 공개한다.

시스템은 두 종류!

「CAPCOM VS SNK」에는 두 개의 격투 시스템이 존재한다. 'CAPCOM GROOVE' 와 'SNK GROOVE' 가 바로 그것이다. 캡콤과 SNK로 각각 시스템이 나눠져 있지만 자신이 쓰는 쪽만 사용한다고 꼭 이기라는 법은 없을 듯…. 이 시스템은 캡콤의 게임인 「스트리트파이터 ZERO 3」에서 사용되었던 '-ISM ' 과 흡사한 시스템이라고 말할 수 있다.

등장 결정! 12명의 캐릭터

현재까지 등장이 결정되어 있는 캐릭터는 캡콤 쪽 6명과 SNK 쪽 6명을 합친 12명. 출연이 결정된 캐릭터는 「스트리트파이터」시리즈의 캐릭터와 「더 킹 오브 파이터즈」의 캐릭터가 중심이다. 개발이 완성될 쯤에는 20명이 넘는 캐릭터가 등장할 예정이다.

캡콤팀: 류, 춘리, 가일, 켄, 브랑카, 장기에프

SNK: 테리 보가드, 베니마루, 라이덴, 마이, 이오리, 쿄

CAPCOM GROOVE

캡콤의 격투 스타일을 좋아하는 게이머가 사용하기 위한 시스템. 캡콤의 격투 시스템의 기본이라고 할 수 있는 「스트리트파이터」의 그것을 기반으로 이루어질 것이다. 공개된 정보에 따르면 「스트리트파이터 Ⅲ」에 아주 근접한 시스템으로 보여지는데….

SNK GROOVE

SNK의 격투 스타일이 취향인 게이머가 사용하기 위한 시스템. 가장 근접된 격투 시스템은 「더 킹 오브 파이터즈」시리즈다. 캡콤쪽 시스템과의 공평성을 위해 소점프의 개념이 사라진 듯하다.

게임 화면 공개

처음 공개되는 화면이라 다소 어색하게 보일 수도 있지만「CAPCOM VS SNK」의 게임 화면에서 느껴지는 분위기는 캡콤에서 만든 게임이라는 느낌이 강하다. 제작사가 캡콤이여서인지 상당히 많은 부분이 그렇겠지만 「CAPCOM VS SNK」만의 오리지널적 요소도 많이 살펴볼 수 있다.

◀ 게임 화면에서는 다소 캡콤적인 분위기를 많이 느끼게 된다

▲ 배경의 아름다운 그래픽

■ 제작사 SNK
■ 장르 액션
■ 발매일 발매중

와일드 와일드 대전투

메탈슬러그 3

폭소 게임의 인기에 일조를 한 '메탈슬러그' 시리즈의 최신작 「메탈슬러그 3」가 탄생했다. 지난달 캐릭터 소개에 이어 이번 달에는 「메탈슬러그 2」이후 하나의 개념으로 정착된 '변신 플레이어' 및 기타 새로운 정보들에 대해 대 공개다!

「메탈슬러그」는 시리즈를 거듭할수록 새로운 모습으로 찾아와 팬들의 기대에 어긋나지 않는 작품으로 재탄생한다. 「메탈슬러그 3」도 그 전철을 밟아 전작과 비교할 수 없을 정도로 많은 부분이 변모했다. 물론 기본적인 시스템 등은 전작의 것을 그대로 계승하고 있다. 그럼 어떤 부분이 새롭게 추가되었는지 알아보자.

변신도 전략이다!

「2」에서의 변신은 그저 흥미를 끌기 위한 도구에 불과했지만 「메탈슬러그 3」에서부터는 다르다. 적에게 공격을 당했을 경우 여러 모습으로 변신을 하게 되는데 대부분 손해를 보게 되지만 때때로 이득을 얻을 수도 있는 등 여러가지 경우가 존재한다.

좀비

좀비에게 공격을 당하면 좀비의 형태로 변하게 된다. 여러가지 능력이 떨어지게 되고 그 이후 통상 공격을 당하면 죽게 된다. 아이템을 통해 원래의 모습을 되찾는 것도 가능하다.

▲ 테크노 추는 좀비 봤어?

잠수부

아쿠아 랜드에서 착용하는 복장으로 수중의 활동을 자유롭게 도와주는 역할을 한다. 그밖에는 통상 플레이 때와 다른 파워업 등의 요소가 준비되어 있다.

인간 로켓티어

영화 '로켓티어'에서 아이디어를 빌려온 것인가? 효과는 잠수부의 공중판으로써 하늘에서 자유롭게 날아다닐 수 있다. 속도가 아주 빠르기 때문에 전략적으로 사용하면 좋을 듯 하다.

▲ 출연 캐릭터들이 이제는 패러디까지 소화해내는 투철한 서비스 정신을 보여준다

꼬마 눈사람

아이스맨의 냉동 빔을 맞으면 눈사람으로 변한다. 레버를 무지막지하게 돌려서 원상태로 되돌릴 수 있다. 하지만 조금이라도 늦는다면…? 뒷일은 책임지지 않는다.

우주인

우주복을 입으면 우주 스테이지에서 자유롭게 활동이 가능하다. 그밖에 다른 점은 없다.

탈것도 전략이라니깐!

시리즈마다 매번 탈것이 추가가 되었는데 이번에도 역시 그렇다. 그러나 이번에는 3개의 새 탑승물이 생겼으니 게임을 좀 더 재미있게 즐길 수 있을 것이다.

코끼리

야생의 무서움을 그대로 느낄 수 있는 야생 코끼리. 화나면 얼마나 무서운지를 잘 알려준다.

▲ 역시 인간이 제일 무력하다니까…

슬러그 마리나

해양부에서 만들어낸 전투잠수함. 어떤 신비한 능력을 가지고 있다.

레벨 아머

모던군의 연구로 만들어낸 보병용 장갑방어복이다. 인간을 강력하게 해주는 무장으로 이루어져있다.

ARCADE

제작사	코나미
장르	음악게임
발매일	발매중

이제 마음껏 기타를 흔들어라!

기타프릭스 3rd MIX

'신곡'이라는 무기로 무장한 「기타프릭스 3rd MIX」가 드디어 모습을 드러냈다. 전작부터 꾸준한 인기를 얻고 있는 「기타프릭스 3rd MIX」의 새로운 모습과 추가된 모드를 살펴보면 '좀 더 매니악해졌다'라는 느낌이 강한데 어떤면들이 더 매니악해졌는지를 중심으로 「기타프릭스 3rd MIX」에 대하여 알아보도록 하자.

「기타프릭스 3rd MIX」는 이미 많은 팬들을 확보하고 있는 기타 게임. 화끈하고 시원한 곡들과 새롭게 추가된 모드를 보면 플레이어가 마치 라이브 홀에 있는 듯한 느낌을 준다.
그럼 그 흥분의 현장을 살펴보기로 한다.

▶「기타프릭스 3rd MIX」의 외형

추가된 점들…

「기타프릭스 3rd MIX」에서는 플레이 모드 셀렉트에 '보너스 트랙'이라는 것이 생겼으며, 곡 셀렉트 때 표시되는 '베이스 파트'가 추가되었다.

보너스 트랙

새롭게 첨가된 모드. 전작에서 인기를 끌었던 명곡들이 원곡 그대로 수록되어있다. 게임용으로 리믹스된 짧은 곡이 아니라는 얘기. 단점이라면 3분이라는 장시간 동안 흘러나오는 곡을 계속 플레이하기가 쉽지 않다는 것. 전작의 노래중 마음에 들어 찍어놓은 곡이 있다면 헤드뱅잉을 해도 좋다. (하려면 3분내)

▲ 명곡들은 기억에 남기 마련이지…

베이스 파트

「기타프릭스 3rd MIX」에서 드디어 베이스 기타 파트를 연주할 수 있게 되었다. 물론 일정 곡에서만 가능하다는 제약이 있지만, 이로서 2인 동시 플레이의 의미가 더욱 커졌다고 할 수 있다. 베이스파트의 특징이라면 기타파트에서 나오는 사악한 연타의 패턴보다 계단 형식의 크로스패턴이 많이 나온다는 것.

▲ 베이스가 추가되면 주고받는 느낌이 살아난다

수록곡 소개

「기타프릭스 3rd MIX」에 등장하는 수록곡들을 소개하도록 한다. (※표시는 베이스 파트 대응곡)

PRACTICE

곡명	bpm	장르	난이도
WAY TO GO	125	록	1

NORMAL

곡명	bpm	장르	난이도
WAY TO GO	125	록	1
CUTIE PIE	105	팝스	1
GO GO AGAIN	140	팝록	1
※YOU CAN'T HURRY LOVE	166	팝스	2
※ON OUR WAY	128	70's웨스트코스트	2
Chicago Blue	85	브루스	2
※SMOKE ON THE WATER	115	하드록	3
※A HAND TO HOLD	112	하드록	3
HAPPY MAN	180	펑크락	3
THE ENDLESS SUMMER	160	올디스	3
Ska Ska No.1	140	스카	3
I think about you	117	록	3
※P.P.R. 178	펑크	4	
※NAN QUEEN	175	올디스	4
※GET IT ON	124	그램록	4
FIRE	184	록	4
※MIDNIGHT SPECIAL	?	스카펑크	4
HOLIDAY	115	퓨전	4
EVIL EYE	56	하드록	4
※HELPLESS	140	삼바	4
※HIGHWAY STAR	170	하드록	5
JUST JOEY	115	브리튼	5
COOL JOE	92	펑크	5
USED CARS	165	R&B	5
WANNA BE YOUR BOY	166	펑크	5
LOVE THIS FEELIN	185	애딕록	5
※MOVE OVER	132	하드록	6
THE ADVENTURES	180	올디스	6
JET WORLD	276	하드컨트리	6
HYPNOTICA	135	빅비트	6
MAGIC MUSIC MAGIC	165	하드록	7
※?	?	?	EXTRA

EXPERT

곡명	bpm	장르	난이도
JAZZY CAT	94	재즈	3
※TWILIGHT MOON	85	보사노바	4
HAPPY MAN	180	펑크	4
L.A.RIDER 172	하드록	4	
POWERDUNKER2000X	100	모던헤비	4
BODY OPERATION	115	록퓨전	5
AFICION	104	플라멩고	5
Drymartini	110	퓨전	5
※P.P.R.	178	펑크	5
Heaven is a '57 Metallic Gray	190	스윙록	5
Mr.MACHINE	195	하드록	5
※LOUD!	240	프로그레시브	5
※JOHNNY B GOODE	166	록큰롤	5
※STILL OF THE NIGHT	101	하드락	6
SHAKE IT UP	202	헤비메탈	6
THE ADVENTURES	180	올디스	6
JET WORLD	276	하드컨트리	6
MICKEY'S BOOGIE	90	록퓨전	6
Across the Nightmare	300	하드록	7
STOP SPINNING ME IN CIRCLES※	?	록	7
ESCAPE	230	프로그레시브 메탈	7
MAGIC MUSIC MAGIC	165	하드록	7
PRIMAL SOUL	124	라틴록	8
HYPNOTICA	135	디지록	8
LUCKY?STAFF	237	펑크	8
ERASER ENGINE	177	하드코어	8
※BREAK OUT	110	펑크	8
ECLIPSE	132	사이코록	8
※COSMIC COWGIRL	145	펑크헤비메탈	8
※CLASSIC PARTY	?	크래쉬	8
KING G	100	하드펑크	8
※?	?	?	EXTRA

BONUS TRACK

곡명	bpm	장르	난이도
FIRE	184	록	5
JET WORLD	276	하드컨트리	6
L.A.RIDER	172	하드록	6
HAPPY LUCKY BOY	펑크		6
THICK AND FAST	메탈		8
1175	?	?	8

이제 형광등으로 논다

플래시 비트

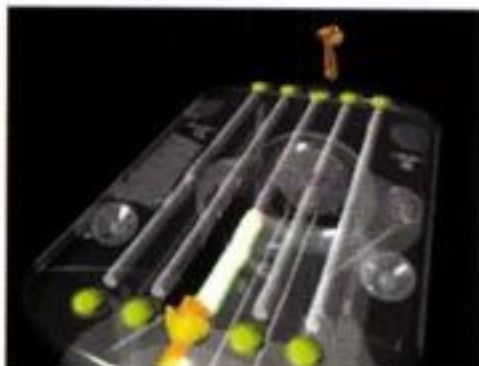
제작사	세가
장르	음악게임
발매일	가동중

신감각 음악게임이 왔다. 「플래시 비트」는 이제까지의 음악게임과는 확실히 다른 게임이다. 기본 컨셉은 '빛과 음을 이용하는 게임' 라고 할 수 있지만 플레이어의 눈과 귀의 반사신경을 측정하는 반사신경측정(?) 게임이기도 하다. 그럼 빛과 음악의 세계로 가보도록 하자.

아주 단순하게 생긴 「플래시 비트」의 외형을 볼 때 보통의 게이머라면 '저거 무슨 게임이지?'라는 생각을 가질 것이다. 또, '버튼이 5개에다 가운데는 이상하게 생긴 형광등이 5개가 있고 어쩌구 저쩌구…'. 하지만 이렇게 단순하게 생각하면 큰 오산이다. 색다른 게임성과 완벽한 음악의 조화로 뭉친 게임이 바로 「플래시 비트」이다.

▲ 기체의 외형

기본 조작 방법

기본적인 조작 방법은 아주 간단하다. 자신의 앞에 놓여진 5개의 버튼이 빛을 방어할 때 사용하는 버튼. 형광등(이라고 생각하면 쉽다)의 중앙에 놓여지는 빨간색 불이 자신의 위치에 가까와지게 되면 버튼을 눌러 쳐내는 룰이다(쉽게 설명하자면 탁구에 가깝다). 단, 실수를 할 경우나 너무 먼 거리에서 누를 경우에는 그만큼 손해를 입게 된다는 사실을 알아두어야 한다. 실수를 해서 빨간색 빛이 자신의 위치로 들어가면 상대방이 득점을 하게 되는 것이다.

스매시 공격을 하자

보통의 경우는 빨간빛이 느리게 진행되지만 스매시 공격일 경우는 속도가 상상을 초월한다. 마치 탁구의 스매시와 같다고 할까…? 상대방이 공격해 올 때 빨간빛이 심하게 요동치는 타이밍이 있을 것이다. 이때는 주저하지말고 미리 버튼을 눌러 가드하도록 하자.

스매시 사용법

형광등을 잘 살펴보면 일정한 흐름이 있다는 것을 알 수 있는데, 불이 켜졌다 꺼졌다를 반복한다. 이것을 이용해 스매시 공격을 하는 것이다. 자세한 설명은 사진을 보면서 알아보도록 하자.

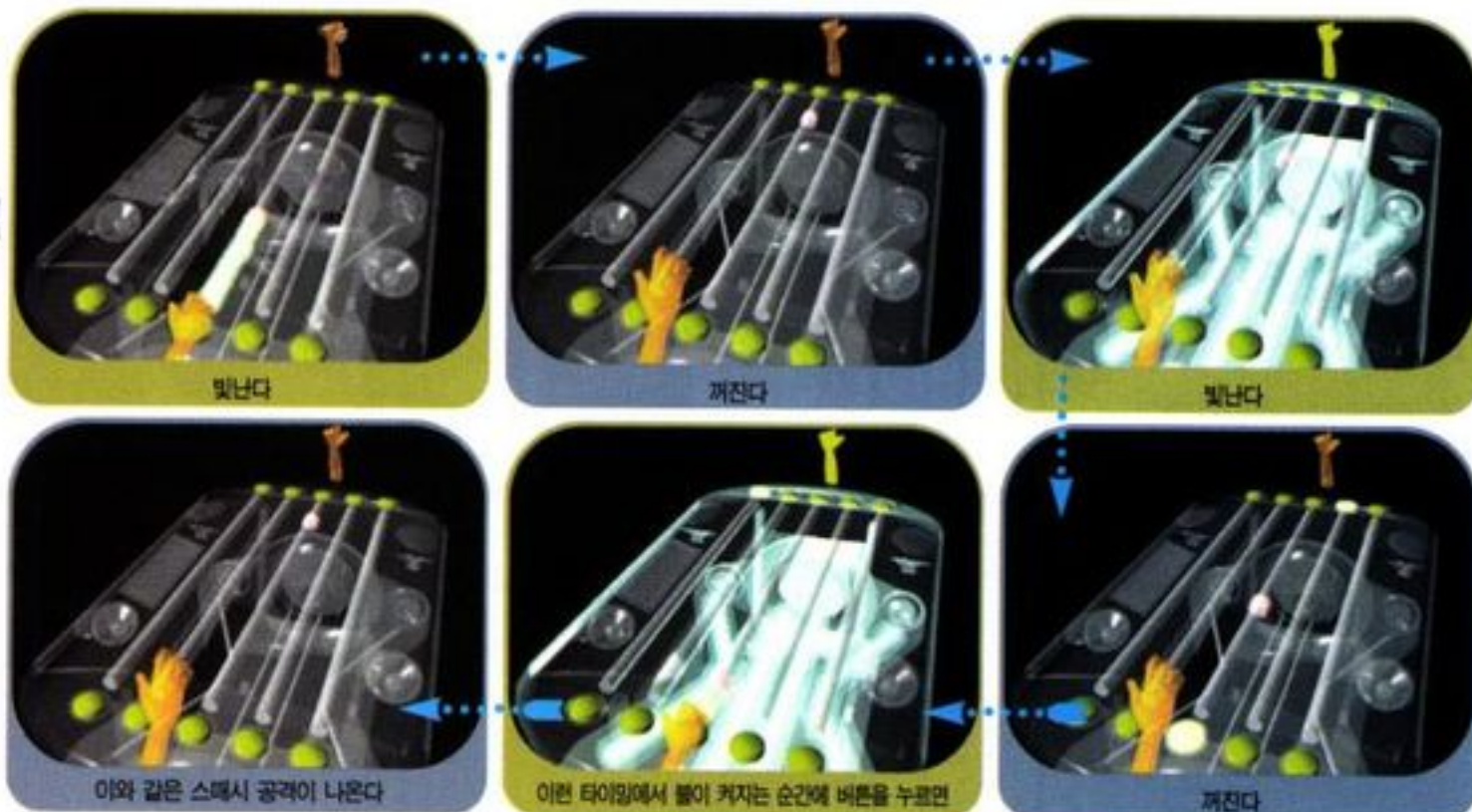
빛난다

꺼진다

빛난다

꺼진다

이런 타이밍에서 불이 켜지는 순간에 버튼을 누르면

이와 같은 스매시 공격이 나온다

선곡 방법

선곡 방법은 게임을 시작하기 전에 버튼으로 이루어진다. 오른쪽 사진을 참조하자.

수록곡은 다음과 같다.

곡명	아티스트
HOUSE	
WONDERFUL PERSON	BLACK MASSES (PRODUCED BY MASTERS AT WORK)
DA ROWDY S	#! BUCKET BEETLEG (PRODUCED BY MASTERS AT WORK)
LOVE OR LUST (DANNY TENAGLIA MIX)	SOUL BOY
DRUM & BASS	
BOMB DA BASS	DAZZLE-T & QUICKY
BEGINNING OF THE END (SEIJI REMIX)	NUMB-SUTRA
ATOMIC MOOG (LIVE AT SONAR)	COLDCUT
TECHNO,TRANCE	
ENEMY OR FRIEND	DUB SQUAD
I FEEL THE SOUNDS (SUPER INSTRUMENTAL)	YO-C
INTERFERON	X-313 (PRODUCED BY ARAN D)
DIGITAL ROCK	
UNDERACHIEVERS	JUNKIE XL
SATURDAY TEENAGE KICK	JUNKIE XL
UNKNOWN FROM M-E- (THEME OF KNUCKLES)	REMIXED BY KEVIN MOORE & STEVE TUSHAR
HIP HOP,RAP	
SCUMMY	CRUCIAL CONFLICT
SATURDAY NIGHT-'HOOD	VIVA UNITY (MONDAY MICHIRU & SHINICHI OSAWA)
HOW WE DO (CLEAN VERSION)	PAPI

ARCADE

그들이 하나가 될 때 지구의 평화가 돌아온다

건스파이크

GUNSPIKE

제작사	사이쿄&캡콤
장르	슈팅액션
발매일	미정

여태껏 공개되지 않았던 「건스파이크」의 시스템 부분이 드디어 공개되었다. 지난달 아쉽게도 캐릭터소개만 되어 한숨을 푹푹 내쉬던 사람도 이제 한시름 덜 수 있게 되었다. 새롭게 공개된 게임 화면을 보면 게임성만으로 승부하는 게임이 아니라는 것을 알 수 있을 것이다. 그럼 건스파이크에 대해 철저분석이다.

한동안 뜸했던 사이쿄에서 이색적인 슈팅게임을 발매한다. 「건스파이크」는 '슈팅액션'이라는 장르를 가진 게임이다. 슈팅게임에서 느낄 수 있는 아슬아슬한 총탄 피하기와 액션게임에서만 연출되는 각종 동작들이 어우러져 멋진 게임으로 탄생하는 것이다. 백문이불여일견. 말이 필요없다. 눈으로 직접 확인하는 것이다.

게임 시스템

아직 완벽한 모습이 갖춰지지 않은 상태이지만 어느 정도 시스템을 이해할 수 있게 되었다. 게임 클리어의 열쇠가 된다고 해도 과언이 아닐 「건스파이크」의 게임 시스템을 알아보기로 하자.

■ 어택&헤비 어택

근거리 전용의 공격이 '어택'. 어택보다 한 단계 파워가 높은 것은 '헤비 어택'이라 한다. 사진에서 보는 것처럼 파워의 차이를 느낄 수 있다.

▲ 시모네의 어택

◀ 낫슈의 헤비 어택

■ 록온

사진을 보는 것처럼 근거리나 원거리에서 적을 쉽게 조준할 수 있도록 적색 마크가 표시된다. 이것은 사이쿄의 「제로 건너」와 비슷한 시스템인데…

◀ 근거리에서도 부담없이 사용할 수 있다

▲ 원거리에서도

■ 스페셜 어택

각 캐릭터마다 고유의 스페셜 어택이 존재한다. 가공할만한 파워를 지닌 공격이기 때문에 사용에 제한이 있다. 게이지 밑에 보이는 S자 마크가 제한의 표시인 듯하다.

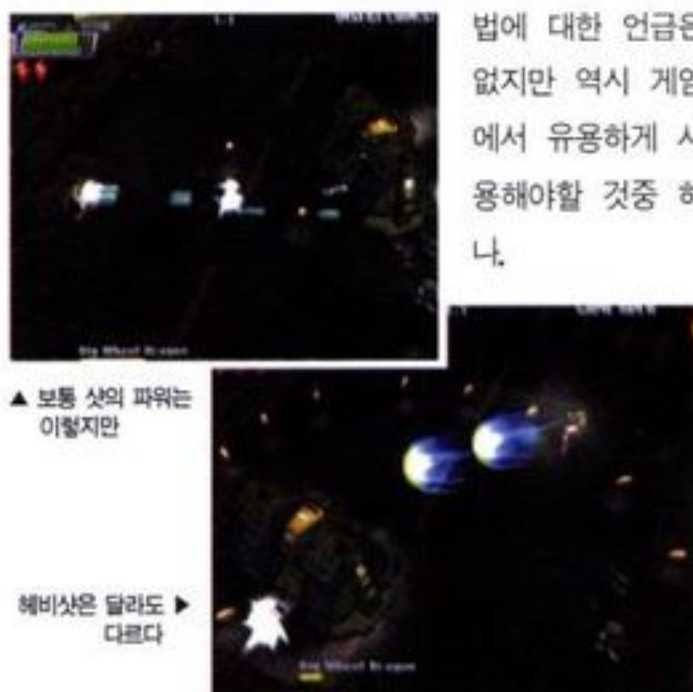
▲ 하지만 파워가 강한만큼 딜레이가 긴 것이

◀ 단점이라면 단점

■ 샷&헤비 샷

어택과 마찬가지로 샷에도 두 종류가 존재한다. 사용 방법에 대한 언급은 없지만 역시 게임에서 유용하게 사용해야할 것중 하나.

▲ 보통 샷의 파워는 이렇지만

헤비샷은 달라도 다르다 ▶

■ 환상적인 그래픽에 주목!

「건스파이크」에서 사용되는 배경에는 3D 그래픽이 눈에 띄게 많다. 하지만 어색하다거나 하는 점은 보이지 않는다. 더욱 중요한 것은 게임이 단지 3D 배경이나 캐릭터 처리로 끝나는 것이 아니고 훌륭한 연출효과를 보여준다는 것이다. 액션슈팅이라는 장르에 걸맞게 여러 곳에서 동시다발적인 폭발이 일어나면 환상적인 연출로 게임의 재미를 배가시켜준다. 하지만 주의하자 이런 멋진 연출에 넋을 잃다가는 게임오버된다 하더라도 할 말 없다.

▲ 호밍 미사일로 보여지는 탄환이 날아드는 장관

◀ 곳곳에서 폭발이 일어나는 모습이 장관이다

시바의 비밀이 밝혀지다!

「건스파이크」에서 시모네를 제외한 모든 캐릭터들은 캡콤의 작품에 출현했던 경험이 있지만 유독 시바의 경우는 애매하게 밝혀지지 않았었다. 하지만 그의 정체가 밝혀졌다. 시바는 3개의 게임이 한 소프트로 꾸며진 게임이었던 「원더 3」에 출현했던 캐릭터. 슈팅 게임인 '차리오트'와 액션 게임인 '룬스타즈'에서 주인공 역할을 했었다. 그러나 그가 스노우 보드 챔피언이라는 설정은 아무래도 비리가…

근성이면 감천이다

「삼바 데 아미고」를 재미있게 즐기고 있습니다. 캬하~ 마라카스를 흔드는 그 손맛 아직도 생생하군요. 계속 진화되는 음악게임 기본틀을 파괴한 참신함이 아주 마음에 듭니다. 적당한 난이도, 재미있는 연출 기타 등등…. 덕분에 이번 마감은 즐거웠습니다.

아디오스~

P.S 저번 달에 제 E-mail 주소가 잘못나갔습니다. 정정하면 wanderguy@hanmail.net 입니다.

- E-mail 주소 : wanderguy@hamail.net -

안녕하세요?

떠돌이님(?) 날씨가 후끈2 찌는 날에는 뭐가 좋을까요? 항상 이맘때쯤이면 파워를 옆에다 두고 수박을 먹으면서 보내는 시간이 조금씩 많아지는데…(벌써 수박이 나오더군요…).

저는 요즘 하루하루 시간이 남아돌아서 오락실에 자주 가게 되었답니다(학원을 끊었습니다). 요즘 오락실에는 정말 재미있는 것들이 많이 생겼어요. 펌프도 있고 DDR도 있고 오래방(오락실 노래방을 줄인말이라는군요)도 있고…. 그래서인지 정작 게임에는 멀어지게 되는군요. 그런데 DOA2는 틀리군요. 아무리 하지 않으려 해도 DOA2만큼은 너무너무 재미있어서 꼭하게 되더군요. 캐릭터도 좋고 그래픽도 좋고…. 하지만 좋지 않은 점은 오락실의 낡은 스틱이 좀 문제가 된다는 것. 황당하게도 저는 게임의 고수가 되기 위해 DC를 사려고 하는데, 모아둔 돈을 다 오락실에서 탕진하고 마는군요. 요즘에는 Ez2Dj도 하고 있습니다. 그러나 너무 빨리죽어서 뒤에서 보는 사람들이 피식하고 웃습니다. STAY가 좀 어렵죠? 아닌가요? 이지는 접어두고 하루 빨리 DOA2의 고수가 되렵니다. 그럼 더운 날에 수고 많이 하세요.

호오~ 벌써 시원한 수박을 먹어야하는 시기가 돌아왔군. 여기 편집부 사람들은 계절의 변화에 둔하기 때문에 별로 느낄 수 없습니다. 그런데 정말 벌써부터 수박이 나오더군요. 과연 억지로 키운 수박이 맛있을지는…;

DOA2. 정말 수작이죠. 하지만 국내에 많이 깔려있지 않은 것이 정말로 아쉬울 따름입니다. 어서어서 들어와서 팀배틀도 하고 DOA2 대회도 하고 말이죠. DOA2 때문에 드캐를 사려고 모아둔 돈을 전부 쓰시다니 정말 무모하시군요. 아케이드용도 재미있지만 드캐용으로는 또 다른 재미를 느낄 수 있습니다. 저도 무지무지 사고 싶은 게임중 하나거든요. 과연 국내에는 언제쯤 드캐와 아케이드의 연동이 이루어질지 정말 궁금하군요. 음악게임은 요즘에 못하면 안되는 게임이 되어버렸죠. 과연 잘해야만 하는 게임인지 의문이 드네요. 가끔은 음악게임의 시초를 찾아가 그 진정한 의미를 찾아보고 싶습니다. PS로 파라파 더 래퍼가 나왔을 때는 그 참신함에 매료되어 엄청 재미있게 즐겼는데…; 지금은 다소 식상한 느낌입니다(그렇다고 재미없다고 하는 것은 아니에요). 잠시 얘기가 흘렀군요. DOA2 고수가 되시려구요? 훗. 그렇다면 어서 수련하십시오. 전국의 DOA2 매니아들이 벌써 뭉쳐 팀배틀을 시작했으며 철권이나 버파만큼은 안되겠지만 꽤 많은 팀배틀 팀도 만들어지고 있습니다. 게임은 시류를 따라간다고 하죠. 지금 그 흐름이 음악게임에서 다시 격투게임쪽으로 흐르고 있는 현상을 보여주고 있습니다. 그럼 더욱더 고수가 되어 돌아오길 바라면서 저는 원고에 정진하렵니다.

안녕하세요.

오락실 들쑤시기가 날이날이 갈수록 잼있어지네요..

저도 오락실 주인 아저씨의 센스가 하나둘씩 생각이 나네요. 다이나마이트 형사를 다이하드로 바꾸는 아저씨(주인공이 부르스 윌리스를 닮아서 그런가?!). 킹오브 파이터즈를 왕들의 대결로, 용호의 권을 북두칠성으로 바꾸는 엄청난 센스를 가진 아저씨들. 용호의 권은 왜 북두칠성인지 지금도 도무지 이해가 안가네요. 스트리트 파이터를 거리의 무법자로 바꾸는 아저씨들의 시인을 능가하는 글솜씨. 이 정도의 글 솜씨면 서울대 국문학과에 특차로 합격할 텐데. 추억원에 이은 오락실 들쑤시기 참 재미있어요. 앞으로도 힘내세요. 파이팅!

오락실 들쑤시기. 장장 3달간에 걸친 오락실 추억에 관한 이야기였습니다. 특히 오락실 주인 아저씨의 센스는 타의 추종을 불허하죠. 정말 기발하다고 생각합니다. 경민 독자가 말한 다이나마이트 형사의 경우는 진짜 부르스 윌리스를 닮아서 그럴지도 모르겠네요. 예리합니다. 한가지 알려드릴까요? 무엇인고하면 아직도 고속버스터미널에 저런 이름이 붙어있는 게임들이 있다는 것입니다. 추억의 게임들도 구경하고 싶고 한바탕 웃음으로 배꼽을 잡아보고 싶으시다면 시간을 쪼개서 구경을 다녀오시는 것도 나쁘지 않을 것 같네요. 이런 구경도 아무때나 할 수 없는 거니까요. 기회가 있을 때 기회를 잡는 것입니다. 아쉽게도 오락실 들쑤시기는 저번달로 막을 내렸습니다만 혹시라도 더 재미있는 기획이 생긴다면 뭔가 보여드리겠다니까요.

안녕하세요~ 떠돌이님.

근성이면! 감천이다!!! 에 처음 사연을 띄우는 중 3학생이어요~ 대구살구 이름은 고수재입니다(게임에 잘 맞는 이름입니다). 요즘 학교가기가 괴롭습니다. 이유인 즉 학교에 가면 아이들이 저를 보고 괴물인간이네 기계인간이네 등 각종 이상한 말들로 괴롭힙니다. 게임 때문에 그렇지요. 특히 리듬액션 쪽은 좀 심합니다. 첫 번째로 DDR의 SSR에서 파라, 데드엔드, 아포르노바(?)3곡을 서플로 클리어하고 두 번째로 ez2dj의 ztar warz Remix를 클리어 세 번째로 드럼매니아 엑스퍼트의 전곡을 클리어 등. 이러한 이유 때문에 아이들이 저를 괴롭히지요T.T(그런데 어쩌다보니 내가 잘한다는 것처럼 자랑하는 것 같습니다). 하지만 요즈음엔 타임 크라이시스 2나 다이나마이트 형사 2 그리고 TTT를 즐기고 있습니다. 글이 좀 길어진 것 같군요 그럼 나중에 다시 편지나 e-mail보내겠습니다. 그럼 수고하십시오~

P.S 1 언제 한번 찾아가 TTT를 한 수 배워보고 싶군요.

P.S 2 방학 때 찾아가면 리듬액션 실력 보여드리겠습니다.

이름이 고수재. 이름 그대로 뭐든지 고수군요. 그렇게 학교에서 봉변을 당할 정도라면…;

실력이 뛰어난 것을 편지로는 입증할 수 없는 것이 아쉽습니다. 수재군이 말하는 괴물인간, 기계인간이라면 제 주변에는 괴물하고 기계밖에 없군요. 모두 수재군이 하는 것은 보통으로 하거든요. 요즘에 SSR을 전곡 SSS로 못 클리어하면 디디알러 취급도 안해주더군요. 디디알이 점점 매니악&오타쿠 해지는 모습을 보

고 있자면 가슴이 아픕니다. 아 한가지 알려드릴게 있는데 Ez2Dj Se에서 더블모드를 해보셨습니까? 이거 정말 사람잡는 모드더군요. 그냥 클럽믹스와는 비교도 안될 최고의 난이도. 수재군이 진정한 고수라면 절대로 도전해야하는 부분이라고 생각합니다. 더블 모드에서 400콤보를 내는 사람을 본적이 있는데 귀신같은 플레이라는 생각밖에 들지 않습니다. 꺼이꺼이~ 드럼매니아 세컨드는 혹시 구경해보셨나요? 이것도 정말 신의 손을 필요로하는 것 같습니다. 보통의 BPM(Beat Per Minuts)이 180은 기본이니 정말 동체시력이 좋지 않으면 제대로 하기도 힘들 것 같더군요.

P.S 1 TTT실력을 조금은 쌓아두셔야 편집부에 오셔서 안혼납니다.

P.S 2 리듬액션의 실력도 훨씬 올려놓고 오세요. 편집부에 무서운 분이 한분 계십니다. 발랄한 몸으로 SSR을 마스터하는 대단한 분이십니다.

떠돌이님 받으시지요!! ^^
드디어 초고속 빛 인터넷이 들어왔습니다. 너무나 좋은 나머지 저는 컴에 미쳐있었고 제 모든 오락기들은 박스 안에서 겨우 숨쉬고 있었습니다. 그래서 당당히 컴게임을 중단하려 하다가 'FF9 나오면 하지 뭐' 라는 엄청난 생각에 지금도 피파를 즐기고 있습니다. 얼마전에 드디어 약 1년만에 오락실에 발을 들여놓았습니다. 많은 것이 변했더군요. 펌프도 있고 철권과 킹오빠도 있고. 다행히 돈은 단돈 100원 그러나 펌프는 500원. 저는 어머니신께서 내려주신 이 100원을 철권TT도 아닌 철권3에 투자를 하여 하려고 하는데 아니 이게 지 마음대로 캐릭이 골라지더니 지 마음대로 기술을 사용하지를 않나. 이길 것을 퍼펙트로 지고 두 번째 라운드도 그냥 보고 있다가 갑자기 멈추어서 스틱을 돌리더니 되더라구요. 아마도 그때 에너지가 약펀치 한대 맞아도 비실거리는 그런 수치의 에너지가 남아 있더군요. 돈 100원 날렸수다. 사나이의 마음을 그렇게 무너지게 하나. 하하 인생은 허무한 것. 어쨌든 이 메일 등록 추카. 그러면 K.T.K군 이만 물러갑니다. 호이~

P.S 스타워즈 영화보면 그 레이스하는 장면에 바람에 의해 살이 뒤로 쳐지는데 아케이드용은 선풍기라도 달았을까요?

오랜만에 게임센터에 간 태근군. 온갖 수모를 전부 당하고 돌아왔군요. 그 동안 게임센터에 가지 않았던 죄값을 치르고 계시는 것입니다. 뭐든지 안하다 보면 패턴을 잃기 십상이죠. 공부건 운동이건 게임이건…. 저 같은 경우는 운동을 좋아하는 편인데 한동안 바쁘다는 핑계로 운동을 게을리 했습니다. 그후로 언제인가 친구들과 농구를 했습니다. 별로 뛰지 않았는데도 숨이 가쁘고 몸이 둔해졌더군요. 게임도 꾸준히 하십시오. 그래야만 실력이 줄지 않는 법입니다. 그리고 철권 한판 졌다고 그렇게 낙심하는 것은 사나이의 마음가짐이 아닙니다. 수 십번 넘어져도 수백번 일어날 수 있는 마음가짐이 필요한 것이죠. 사나이 울프님과 버파를 하면 50판에 1판도 간신히 이길 정도로 많은 패배를 했습니다. 하지만 그때의 제가 있었기 때문에 지금의 제가 있는 것이죠(그렇다고 지금 잘하는 것은 아닙니다만…). 자신의 패배를 이길 때 진정으로 자신을 이기는 것입니다. 더욱 더 수련하세요. 그리고 실력을 신장시키세요. 그러면 언젠가 반드시 빛을 볼날이 있을 겁니다. 지금의 격투 명인들처럼…

안녕하십니까? 떠돌님.
저는 손태운입니다. 요즘은 오락실가서 철권TT를 많이 합니다. 참 재미있습니다. 상대편을 이길 때의 그 쾌감. 참으로 좋습니다. 근데 우리동네 오락실에는 철권TT말고는 별로 할 게 없습니다. 그 주인아저씨가 조금만 돈을 투자하면 될텐데…. 그 오락실이 우리 동네 유일한 오락실이기 때문에 그 오락실이 독점하고 있습니다. 우리동네에도 오락실이 많이 생겼으면 좋겠습니다.
그럼 이만. 몸건강히….

말그대로 동네 오락실의 여건이 좋지 않아 한탄하고 계시군요. 동네에 철권TT밖에 없어 할 것이 없다구요? 그렇다면 철권TT만이라도 열심히해서 그 동네의 철권 명인이 되는 겁니다. 뭐, 그것이 싫다면 더 넓은 영역으로 발을 넓히는 것이 남아있겠죠. 동네 오락실은 장사가 될만한 것들만 들어온다는 사실을 잘 아시죠? 그래서인지 요즘 동네 오락실에는 펌프나 디디알은 꼭 있더라구요. 태운군이 필요한 오락이 있다면 조금 귀찮더라고 '그곳'을 찾아갈 수 있는 의지를 세워보세요. 제가 레이싱 게임을 좋아하시는 것은 알고 계시죠? 레이싱 게임에서는 기계의 여건이 바로 기록과 연결됩니다. 그래서 좋은 기록을 위해 좋은 장소를 찾아가기 마련이죠. 그래서 데이토나USA 2에 푹빠져있을 때 좋은 기계를 찾아 분당과 일산을 뒤지고 돌아다니던 기억이 새삼 떠오르는군요. 꼭 이렇게 행동을 하시라는 것은 아니지만 이런 마음가짐이 적어도 필요하다는 말이죠. 앞으로는 주어진 조건에 만족하지 말고 조건을 만들어가는 게이머가 되도록 노력하시길 바랍니다. 그전에 철권TT의 고수부터 되는 것도 좋겠군요.

이번달에는 게임엑스포에 다녀왔습니다. 표를 사는 절차를 밟고 회장에 들어갔는데 사람이 아주 많더군요. 게임 회장을 한바퀴 쭈~욱 둘러보니 철권에 센서에 연결에 직접 체험하는 기계가 있더군요. 기발한 아이디어 같은데 아직 실용화에는 문제가 많이 있는 것 같습니다. 이 외에는 그다지 눈에 띄는 것들이 없더라구요. 게임엑스포의 규모가 작은 것이 구경하는 내내 마음에 걸렸습니다. 오후가 되니 코스튬플레이의 시간이 되더군요. 분위기가 무르익어가고 바이오 하자드 3의 경우 퀄리티는 무지 좋았는데, 무대에서 그 황당한 연극!! 질이 한 대 맞고 쓰러지다니…. 우째 이런일이…. 이 글을 좀 정리하면 행사 자체의 퀄리티가 상당히 떨어진다고 생각합니다. 좀 더 수준있는 게임쇼로 발전했으면 하는데 말이죠…. 그럼 이만 줄이겠습니다. 안녕히….

저도 사실 게임엑스포에 다녀왔습니다. 관계자 패스를 얻는 절차를 받고 회장에 들어갔는데 사람은 적당히 있더군요. 게임 회장을 한바퀴 쭈~욱 둘러보니 디디알과 펌프의 아류작이 즐비하더군요. 아쉬운 현상입니다만, 그중 유독 눈에 뛰는 것은 이오리스 부스에 있던 DM18이었습니다. 물론 이것도 디디알류의 리듬액션인데, 손과 턴테이블이 추가된 게임이더군요. 노래들이 최신의 곡이라는 장점도 있구요. 많이들 플레이하는 모습을 볼 수 있었습니다. 그 다음으로 눈에 띄는 것은 역시 체감형 철권이었습니다만 완성도는 좀 떨어지더군요. 금년 6월에 보급을 시킨다는데 아직 수정의 여지가 많이 필요있는 듯합니다. 아직은 아무래도 기술력이 부족한 듯하네요. 하지만 시도는 아주 좋았다고 생각합니다. 첫 회인 이번 게임엑스포 2000 말도 많았고 탈도 많았던 게임쇼가 아니었나 합니다. 날씨가 더움에도 불구하고 에어콘 가동도 하지 않았다는 점, 그리고 참가 업체의 부족으로 볼거리가 부족했다는 점 등등 여러가지 문제점이 보이는군요. 국제 규모의 게임쇼를 많이 본받아야 할 것 같습니다. 아직 국내 게임쇼에 대한 지지도가 높지 않아서일까요? 좀 더 많은 참여와 호응이 절대적으로 필요한 때가 아닌가 합니다. 국내에서 유명한 게임쇼라면 연말에 있는 어뮤즈 월드 정도가 있다고 얘기할 수 있습니다. 적어도 이정도 수준의 규모가 될 수 있는 그런 게임쇼로 발전하기를 간절히 바랍니다. 단지 겉모습만이 아닌 속이 꽉찬 수준을 보여주면더 좋겠지요? 그러기 위해 같은 게이머로서 계속 응원해주시기 바랍니다. 얘기가 조금 길어졌는데, 뭐 다 좋으라고 드리는 말씀입니다. 앞으로 더 좋은 변화있기를 바라면서 이만 줄이도록 하죠.

하이 떠돌이님 ^^
첨으로 글을 올립니다. 저는 부산에 사는 이경균 입니다. 첨으로 글을 올리네요. 잠도 안오고 해서…. 요즘 펌프에 재미를 붙였습니다. 조금 늦었지만…. 어렵데요 스텝이 자꾸꼬여서(운동할 땐 안꼬임)… 그래도 하드로 다 넘깁니다. 할말이 없군요. 담에 재미있는 사연 보낼게요.
몸 건강히.

P.S 떠돌이님은 주로 어디로 떠돌아 다녀요?

펌프에 이제야 맛을 들이셨군요. 그것을 축하하기라도 하듯 펌프 서드(3rd)믹스가 나왔습니다. 이번에는 어쩐일인지 조금 옛 노래들로 구성이 되어있더군요. 그런데 듣기가 좋습니다. 부담이 없어서일까…. 계속 업그레이드된다는 매력을 가지고 있는 음악게임의 열풍은 꺼질 줄 모릅니다만…. 스텝이 조금 꼬이죠. 5개의 발판을 쓰다보니 아무래도 꼬이긴 꼬입니다. 그러나 디디알의 SSR보다는 안 꼬이는 것 같은데…. 저는 펌프를 안 하니 잘 모르겠습니다. 다 좋고 나쁜 점이 따로따로 존재하리라 생각합니다. 요즘에 엽서를 보면 전부 음악 게임에 대한 것 같은데, 다 저의 불찰로 보여집니다. 아케이드를 살리기 위해 앞으로 더 열심히 달려야겠네요. 담당자로써 고개를 들 수가 없군요. 역시 삿갓을 뒤집어쓰고 하늘을 보지 못하는 것이 제 운명인 모양입니다. 김 삿갓~ 김 삿갓~

P.S 저는 주로 재미있다고 소문난 게임들이 있는 곳을 찾아 떠돌아다니죠. 그래서 붙은 별명이기도 하구요. 정말 하고 싶은 게임을 찾아가서 플레이할 수 있다는 게 왜 그렇게 재미있게 느껴지는지 저도 모르겠습니다만…. 워낙 자주 이런 행동을 하는 저라 별로 어색하지 않습니다. 이번에는 페라리 챌린지를 해보러 떠돌아 다녀볼까 생각해보는 중입니다. 바쁘면 떠돌아다니기도 힘들군요. 허허~

사연은 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층 월간 게임파워 근성이면 감천이다 담당자 앞입니다. 그리고 e-mail로도 사연을 받고 있습니다. 제 주소는 wanderguy@hanmail.net 입니다. 항상 뽑히는 사람만 뽑힌다고 하시는 분들이 많은 것 같습니다만 이런말씀을 하시기전에 펜을 한번 들어보시는 것이 효과적이겠죠? 여러분들의 재밌고 황당한 사연 기다리도록 하겠습니다. 근성 감천은 아케이드 게임들을 좋아하시는 분이라면 누구든지 들릴 수 있는 곳입니다. 특히 격투액션 배틀이나 음악게임 배틀을 하시고 싶으신 분들은 편지를 띄우세요. 그럼 좋은 자리를 마련해 드리겠습니다. '근성이면 감천이고 도전하면 복이온다' 라는 명언을 가슴에 새기면서 다음에 뵙도록 하죠.

드럼매니아에 대한 짤막한 생각, 그리고 소개, 마지막으로 엔조이

드럼매니아를 아십니까

drumMania 2ndMIX

소시적, 타의든 자의든 간에 아버지와 동반하여 '아저씨 술자리'에 참가해본 적이 있는가? 서민적인 술자리에서 절대라고 할만큼 빠지지 않는 것이 바로 즉석 가무(歌舞)이다. 노래에 능한 사람은 보컬로, 활동적인 사람은 백댄서로 일순간 변신하여 뜨거운 라이브 콘서트를 펼치게 된다. 이때 구석자리에서 조용히 흥얼거리며(상황에 따라 폭주도 한다) 젓가락 두 개로 장단을 맞추는 사람이 있다. 도도독, 도도독~♪. …아래에서 계속.

[글 : 紳士임당]

오락실 죽돌이 여기서 오락실 죽돌이라고 하는 자들은 '학교갔다 돌아오면 오락실, 휴일에도 친구들과 오락실'을 신조로 삼는 종족을 가리킨다. 일반적으로 하드웨어 성능에는 별 관심없이 새로운 아케이드 게임을 본능적으로 즐기는 데에만 몰두한다. 이들은 오랜 세월동안 아케이드 게임에 단련되어 있어 순발력과 조작능력이 뛰어나고 갤러리를 모으는 것을 즐긴다. 우선적으로 재미를 추구하지만 자신의 즐거움에 대해 타인이 왈가왈부하는 것을 싫어하는 것은 가정용게임기 유저와 마찬가지이다. 그리고 오락실 유행에 꽤나 민감하다. 대부분의 게이머가 하루에 한번씩 좋아하는 게임을 하러 오락실에 들르는 것과는 차원이 다른, 그냥 눌러사는 자들이다.
-게임파워 용어사전 中-
※주의: 지방에 따라 용어가 다를 수 있습니다.

드럼매니아 설문 예상도

1. 익스리얼 올콤(all combo의 약어로 모든 칩을 끊김없이 치는 것) 클리어 하는데요.
2. 가끔 즐기는 정도죠, 뭐.
3. 나는 댄서일 뿐.
4. 요즘같은 썩어빠진 오락실엔 가고싶지 않아요. 할만한 게임도 없고.
5. 가긴 가는데 드럼은 안해요.
6. 드럼맨이어? 그건 뭡니까? 슈퍼맨 친굽니까?

플레이하지 않는 이유
-재미없을 것 같애. 작대기 하나들고 으몰대긴.
-갤러리도 없는데 해서 뭐해. 썰렁하게.
-너무 어려워. 내 손발은 따로 놀지 않아.
-하고 싶은데 두려워. 화면만 보면 머리가 어예져.
-돈 없다. 불만 있나.
-혼자서 지게 뭐하는 짓이냐.
-차라리 멤버가 5판을 하겠다.

음악이란 신비롭다. 인간의 청각적인 면을 자극했을 때 본능적으로 어떤 행동을 하게끔 만든다. 예를 들면 리듬에 맞춰 춤을 추든지, 발이나 손가락을 까닥거리든지, 휘파람을 불든지 말이다. 그중 과격한 곡에 심취했을 때는 주위의 물건을 두들기거나 발로 땅을 팍팍 밟아대는 것도 심심찮게 볼 수 있다. 타(打) 또한 본능이다(아기들이 떼를 쓸 때 마구잡이로 공격하는 것을 본 적이 있겠지?). 그리고 리듬에 맞춰서 행해지는, 타(打)라는 본능을 극대화시키고 체계화시키기 위해 만들어낸 것이 바로 타악기(打樂器)이며, 타악기의 대명사인 드럼을 게임으로 옮긴 것이 바로 코나미의 「드럼매니아」이다. 드럼을 익히기는 어려울지도 모른다. 하지만 드럼매니아를 익히는 것은 그보다 쉽다. 약간의 음감과 인내와 노력, …그리고 약간의 금전만 있다면 충분히 즐길 수 있다. 아케이드에서 친구들이 즐겁게 게임하는 동안 혼자 멍하니 구경만 하는 일은 없었는가? 이제 외로운 아케이드는 떨쳐버리고 새로운 삶을 살아나가자. 아케이드는 스트레스를 쌓으러 가는 곳이 아니다!!!

오락실 초심자의 관(館)

아케이드의 변화

현재 아케이드는 음악게임, 경품게임, 체감게임으로 유지되고 있다. 따라서 오락실 죽돌이들은 대개 대전게임에서 음악게임으로 위치를 옮기는 것이 당연지사. 죽돌이가 아닌 장르별 매니아들은 자신의 장르가 없어지면서 서서히 자리가 사라지는 것을 한탄하며 아케이드에서 소외된다. 이같은 현상은 예전부터 계속 이어져오던 흐름이라 굳이 음악게임에게만 모든 죄를 뒤집어씌울 수는 없는 것이다. 혹시나 오해를 할 우려가 있어서 하는 말인데, 본인이 음악게임이라는 것을 처음 본 시기는 한창 「소울칼리버」 승수 올리기에 열올리고 있을 때라는 것을 참고해주길 바란다. 어쨌든 누가 뭐래도 현재의 아케이드는 음악게임이 주도하고 있다는 것은 부정할 수 없다.

음악게임의 히트? 아냐, 댄스게임의 히트!!

우선 아케이드 음악게임의 최초 히트작은 「비트매니아」였다. 그러나 지금은 어딜가도 펌프 잇 업과 DDR 같은 댄스게임이 득실댄다. 게임자체의 재미도 있지만 스트레스 해소 공간이 남성보다 적었던, 여성들의 폭발적인 참여와 여러 매스컴의 보조로 인하여 가능해진 일이다. 그리고 업주들은 하는 사람만 하는 게임보다는 누구나 가볍게 동전을 쑥쑥 넣어주는 게임을 좋아한다. 현재 게이머에게 있어 댄스게임은 장르이지만, 게임지식이 없는 사람들에게는 오락실은 댄스게임을 하는 곳이라는 공식이 성립되어 있다. 따라서 음악게임이라고 무조건 대히트를 치고 있는 것은 아니다. 현재 댄스게임 외의 음악게임이 죽을 쑤고 있거나 아예 비치되지도 않은 업소는 어디서나 발견할 수 있다. 물론 여기서 얘기하는 드럼매니아라고 예외는 아니다. 하지만 그냥 묵혀두기엔 너무나 아까운 게임이라 지금부터 드럼매니아의 재미를 한 꺼풀씩 벗겨본다. 기분 좋으면 두 꺼풀도 가능하다.

Welcome to Drummania

지금껏 게임파워를 열심히 정독한 모범독자라면 이미 드럼매니아에 대한 설명은 질리도록 들었으리라. 따라서 쓸데없는 게임소개 같은 것은 모두 접어두고, 이제껏 본지에서 다룬 적이 없었던 또 다른 재미에 대해 정리해 보겠다. 용어에 관해서 이해가 안가는 부분이 있다면 이전 게임파워 공략을 참고하시길.

우선, 기타프릭스와의 연동에 관해

음악게임에 관심있는 사람이라면 「기타프릭스」라는 음악게임을 알고 있을 것이다. 드럼매니아가 발매되기 전 기타연주 시뮬레이션이라고 떠벌리며 발매했었던 코나미의 음악게임이다. '파이어'나 '해피맨', '힙노티카' 등 곡의 수준은 상당했지만 까다로운 조작감과 알 수 없는 썰렁함, 게다가 수록곡의 수적인 열세로 일본에서든 국내에서든 그다지 큰 빛을 보지 못한 비운의 게임이다(특히 국내에서는 더더욱 모습을 찾아보기 힘들다).

이후 드럼매니아가 발매되고 뒤이어 후속작인 「기타세컨(기타프릭스 세컨드)」도 모습을 드러냈다. 여기서 몇몇 유저를 열광시킨 획기적인 기능이 포함되어 있었으니, 이름하여 '세션'이라는 통신연동(通信連動)플레이이다. 드디어 기타프릭스와 드럼매니아의 합주로 골수팬들 간의 우정을 도모하는 일이 가능해진 것이다. 하지만 좋은 일이 있으면 나쁜 일도 있는 법. 또 다른 문제점이 대두되었다. 남아도는 드럼인에 비해 기타인이 턱없이 부족한 것이다. 게다가 기타세컨의 기체자체도 전무(全無)라고 할만큼 부족했다(현재 확인된 장소는 서울 강남 뿐).

▲ 개인적으로 세션 희망곡 1위 '파이어'

따라서 세션 가능장소에서는 주로 음악게임 동아리나 친구들과 함께 모이는 경우가 많았으며 그 수도 한정되어 있어 서로간의 얼굴을 외울 수 있을 정도였다. 워낙 소수의 인원만이 즐기는 게임이라 어쩔 수 없는 일이긴 하지만 세션의 팬으로서 약간의 아쉬움이 남는다. 새로운 세션곡을 즐기게 해주었던 「드럼세컨(드럼매니아 세컨드)」과 「기타서드」의 인컴테스트도 끝난 상태라 팬들은 국내 가동일 만을 기다리고 있다.

드럼매니아 세션모드 대응곡

국내에서는 찾아보기 힘들었던 드럼매니아의 세션 대응곡. 드럼매니아만으로는 플레이할 수 없어서 기타인의 필요성과 주가를 새삼 실감시키기도 했다. 물론 아래의 표에서는 드럼매니아와 기타세컨이 연동되어야 즐길 수 있는 새로운 곡만을 모아놓았다. 참고로 아래에 있는 곡들은 플스2용 드럼매니아나 플스용 기타세컨 등에 모두 수록되어 있으니 듣고싶은 사람은 구해보시길.

세션곡(1st) 리스트

아케이드&플스2

Holiday
엇박이 약간 강조되어 있지만 BPM이 느리고 조용한 곡이라 어려울 것이 없다.

Body operation
마지막의 기타의 독주 부분이 독특하다. 드럼은 즉흥연주를 해본다면?

The adventures
처음부터 끝까지 8비트의 심벌이 전체를 지배한다. 재밌는 곡이다.

Mr.Machine
세션 대응곡 중에 가장 마음에 드는 곡. 한 템포 빠른 심벌부분이 좋다.

Jet world
아주아주 신나는 컨트리 음악. 기타와 드럼 둘 다 정신없고 쉴 틈도 없는 곡.

플스2 전용

koi no DIAL 6700
명랑한 분위기의 가벼운 곡. 중간의 로우탐 부분에서는 눈을 크게 떠라.

LOVE THIS FEELIN'
원래DDR 곡. 구성이 이리저리 꼬여있기 때문에 꽤 골치아프다.

Eraser Engine
'와자'보다도 어려운 극악한 곡으로 하이햇과 스네어의 엇박이 주를 이룬다.

깜짝!! 세션에 목마른 자여, PS2로 그대를 구제해 주겠다!!

플스2의 발매와 함께 모습을 보였던 플스2용 드럼매니아. 전용 컨트롤러의 타격감은 나무랄 데 없었지만 너무나 아담한 크기와 부담 넘치는 가격으로 게이머들에게 외면 받고 있다. 하지만 아케이드에서는 눈 씻고 봐도 찾을 수 없는 3가지의 추가곡, 추가모드, 세션모드 기본대응 등으로 나름대로 즐거움을 준다. 멀티탭을 구하여 친구들과 밴드를 결성하자.

확실하게 드럼음을 강조

스피커를 구입하는 것도 좋다

옵션화면에서 볼 수 있는 '사운드모드'. 여기서 BGM, 드럼, 기타의 볼륨을 조절할 수 있으며 어느 스피커로 출력을 할 것인지를 정할 수 있다. 이것을 이용한다면 아케이드보다도 더욱 몰입할 수 있을 듯. 이 아까운 모드를 썩히지 말자.

에디트 모드

기타인은 기타세컨의 에디트 데이터를 이용!!

자신만의 악보를 개발해 본다면? 일반적으로 외면받기 일쑤인 '에디트 모드'. 하지만 진정 음악게임을 즐기는 자라면 자신만의 독창적인 리듬을 만들어 즐겨보자. 데이터를 이용하여 놀라운 친구들을 물먹일 수도 있고, 자신없는 부분을 연속으로 입력해 놓고 연습을 할 수도 있다. '미러 모드'의 하이햇에서 심벌소리가 난다고 아쉬워하던 자들은 반드시 에디트해 보라.

게다가 메들리는 5곡까지 대응

2차 수입기판에서는 찾을 수 없었던 '메들리(DM powerfull mix)'. 플스2에서는 더욱 진화하여 원하는 곡을 5곡까지 플레이할 수 있다. 이로서 아케이드에서 품었던 원한을 풀 수 있게 되었으니 흡족해하길. 게다가 메들리를 메

플스2 드럼매니아의 최대 콤보

들리로 플레이할 수 있으니, 사실은 최대 15곡까지 플레이가능? …근데 체력이 버텨날까, 아니 그보다 지겹지는 않을까?

드럼매니아 세컨드는 7월로 예정??

일본에서는 이미 발매되어 인기를 모으고 있는 드럼세컨. 국내에서도 이미 인컴테스트가 끝난 상태인데 과연 언제쯤에나 정식발매될 것인가? 드럼매니아의 수입원에서는 7월쯤 시장에 선보일 것이라고 밝힌 바 있으니 약간 기다려야 할 듯하다. 그리고 드럼에 비해 인기가 저조한 기타3rd도 그후 바로 가동될 예정이라고 하니 아케이드 업주가 거부하지 않는 한, 세션의 대는 끊기지 않을 것이다. 일단 인컴테스트 때 열심히 플레이했었던 결과물을 여기에 모두 풀어놓을 테니 후속작을 기다리는 분들은 주목하시길.

어떤 곡이 추가되었나?

드럼세컨에서는 기본적으로 전작과 세션곡이 모두 수록되어 있으며 아래의 표에 있는 곡은 추가된 곡이다. 유명한 곡도 보이고, 기타세컨에서 플레이했던 곡도 있다. 대체로 신곡은 분위기가 일신되어 전작의 느낌만으로는 클리어하기 힘든 곡들이 주를 이룬다. 단, 인컴테스트 중에 플레이했던 경험을 기초로 작성했으니 오해 없길 바란다.

곡명	BPM	설명
I only want to be with you	BPM 132	70년대의 팝송을 방불케하는 온화한 곡. 마음에 드는 곡이지만 너무 쉬운 것이 단점(?). 익스리얼에는 등장하지 않는다.
Virtual Insanity	BPM 92	'Jamiroquai'라는 뮤지션의 곡. 익스리얼에서는 찾아볼 수 없다. 웨이브 풍의 오묘한 분위기가 인상적.
春~spling~	BPM 176	'히스테릭 블루'라는 그룹의 대 히트곡. 화면의 펀더가 웃긴다. 이 곡으로 8비트(하이햇, 로우탐 부분)를 복습하라.
LOVE AFAIR	BPM 134	편안한 느낌의 곡이고 BPM도 낮으니 처음 익스리얼에 도전할 때 선택하길. 허스키한 남성보컬의 목소리가 아주 매력적이다.
SUNNY DAY SUNDAY	BPM 170	스네어 7연타와 로우탐 2연타의 연속구간만 주의하면 전혀 어려울 것이 없는 곡. 응원가의 분위기를 풍긴다.
ON OUR WAY	BPM 128	8비트를 마스터한 자만인(?)들에게 16비트의 무서움을 가르쳐주는 첫 번째 시련. 16비트 3연타는 익스리얼 초보에게는 꽤 극악.
I'll remember you	BPM 190	쉽지만 익스리얼 초보자들조차 꺼려하는 재미없는 곡. 무슨 최불암같은 아저씨가 등장해서 흑백화면으로 열연을 펼친다.
HELPLESS	BPM 140	전작의 '리버그로싱'의 대를 잇는 삼바풍의 음악이지만 느낌은 상당히 틀리다. 탐 연타와 심벌에서 연결되는 스네어 2연타 부분에 주의.
Anarchy in the UK	BPM 132	드럼매니아 기본기에다 무언가를 하나씩 추가시킨 듯한 곡. 8비트 연타를 구간마다 한 파트에 집중시킨 곡이다.
P.P.R	BPM 178	엽기적인 화면처럼 음악도 엽기적으로 흥겹다. 기본은 전작의 '헤피맨'. 화면의 녀석들은 '어나중 탁구부'? '나와 함께(국내명: 크레이지 군단)'?
Double Orbit	BPM 200	우주여행이 소재인 화면과 잘 매치되는 곡. '미스터 머신', '로드 포 선더', '더블 오빗', '켄타우르스' -이름하여 '대난투 폭주 시리즈'.
USED CARS	BPM 165	스네어 2연타와 베이스의 연속-에 연속에 연속이다. 따닥, 따닥, 따닥, 따닥, 따라라락을 기억하라. 쉽게 질리는 곡.
BREAK OUT	BPM 110	후반부에 등장하는 16비트 연타 부분에서는 반드시 쓴잔을 마실 것이다. 마무리 부분에 등장하는 순발력테스트도 꽤 혼란스럽다.
밤비나(バンビーナ)	BPM 267	추천곡 중 하나로 정말 즐거운 곡. 그러나 BPM이 무려 267!!! 중반에 등장하는 강렬한 16비트 연타 구간에 주의.
MONDO STREET	BPM 180	카바레를 연상하게 되는 성인취향의 퓨전 곡. 문제는 중반부의 연타에서 연타로 이어지는 구간이다.
MIDNIGHT SPECIAL	BPM ?	BPM이 '?'인 이유는 중간중간에 속도의 변화가 있기 때문. 날개짓(심벌+하이햇→베이스→하이 반복) 구간에 주의.
CLASSIC PARTY	BPM ?	「팝픈뮤직」의 명곡 '클래식'을 떠올리게 하는 클래식 어레인지 메들리. 베토벤 등 음악가들의 모습을 SD화 하여 코믹하다.
LOUD!	BPM 240	강렬한 느낌의 호전적인 음악. 진짜 골치가 되는 것은 하이햇 한방에서 이어지는 로우탐 2연타이다. 부부싸움(?)을 소재로 한 화면이 독특하다.
STOP SPINNING ME IN CIRCLES	BPM ?	심벌을 무의식적으로 치면서 스네어와 베이스 엇박을 소화하라. 화면의 장면은 입술(조리퐁을 닮았네)들의 반란을 묘사하는 듯?
PRIMAL SOUL	BPM 124	연타와 16비트의 참맛을 알 수 있는 라틴계 곡. 부족의 힘겨루기를 소재로 한 화면과 잘 어우러져 있다.
IMPLANTATION	BPM 124	이교도적인 분위기를 풍기는 곡(테크노에 가까운 듯). 쉽게 리듬을 이해할 수 있는 음악이 아니다. 매니악한 곡.
WANNA BE YOUR BOY	BPM 166	이전 기타세컨 때 드럼부분이 해피맨과 비슷하다며 감탄했던 곡. 화면상에서는 중년 아저씨의 비애가 섬세히(?) 묘사.
COSMIC COWGIRL	BPM 145	왠지 '하이씽크아바우츄우'를 떠올리게 하는 구성. 하지만 심벌과 베이스, 스네어의 연속 연주구간은 상당히 골치아픈 존재.
CENTAUR	BPM 140	익스리얼 전용. 전작 최악의 난이도를 자랑하던 '엠지'에 16비트 연타 구간을 접목시킨 무서운 곡. '엠지2'라고 이름지으려 했다는 소문도.

전작과의 차이점은?

1. 게이지의 위치를 우측하단에서 좌측으로 변경.
2. 심벌의 사이즈를 축소.
3. 같은 곡을 몇 번이라도 선택가능.
4. SS, S, A, B, C, D, E의 7단계로 랭크증가.
5. 득점계산을 단순화.
6. 게이지 증감을 조절
7. 마지막 1곡의 득점으로 인터넷 랭킹 등록.
8. 이지모드 추가.
9. 익스리얼 표준선택 가능.
10. 화면 해상도의 향상.

드럼매니아 세컨드의 숨겨진 모드

플레이 컨피그레이션

동전을 넣고 게임을 스타트할 때 ◀, ▶를 누른 상태로 스타트를 누르면 셋업화면이 표시되고 3가지 항목을 설정할 수 있다. 단, 세션모드에서는 사용불가.

시퀀스 스피드: 칩이 내려오는 스피드를 설정한다. 1.0배~3.0배까지 설정.

백그라운드 타입: 게임화면의 배경을 변경.

콤보 디스플레이 포지션: 콤보가 표시되는 위치를 선택할 수 있다. 좌측, 중앙, 우측 중에서 선택.

곡 선택화면에서 스피드 변경

곡 선택화면에서 베이스(페달)를 연속으로 2번 밟으면 스피드가 0.5배 상승한다. 이것을 반복하면 최대 7.0배까지 가능하지만, 여기서 다시 입력하면 1.0배로 돌아온다. 세션모드 때도 입력가능.

연주 중 스피드 변경

연주 중에 스타트 버튼을 누른 채로 ▶을 누르면 칩의 스피드가 빨라진다. 반대로 스타트 버튼을 누른 채로 ◀을 누르면 스피드가 감소한다. 한 번에 0.5배씩 변화되며 세션플레이 때도 입력이 가능하다.

드럼매니아 묘하게 즐기기

아케이드의 드럼매니아

DDR에 퍼포먼스가 있듯이 드럼에도 퍼포먼스(…비스무리한 것)가 있다. 속칭 '드럼퍼포'라고 불리는 일련의 행위를 몇 가지 소개해본다. 이 기술을 쓸 때에는 업주의 눈을 속이는 것이 가장 중요하다. 여기에 소개된 것 외에도 많이 있을 지도 모르지만 본인이 알고있는 것은 이것뿐이니 다른 것을 아는 독자는 연락 바란다.

맨손퍼포 말 그대로 드럼을 맨손으로 치는 것이다. 가칭 봉고매니아라고도 불린다. 갤러리는 확실히 모을 수 있지만 이성이 작용중일 때 이 퍼포를 쓰면 "내가 왜 이런 짓을 하고 있지."라는 회의가 느껴진다. 가능한 음주만취 후나 기분이 무지 좋을 때 미친 듯이 활용하라.

한손퍼포 스틱하나를 버려라. 그후 하나의 스틱을 이용하여 게임을 플레이하는 것이다. 두손을 사용할 때에는 어떻게 하느냐고 반문할 사람이 많을 것이다.

우선 첫 번째 방법으로는 무시하기. 양손을 사용할 경우 하나를 무시해 버리는 것이다. 거기에 따른 게이지 저하가 꽤 부담되니 노멀이나 리얼로 플레이하는 것이 좋다.

두 번째 방법으로는 엇박 어택. 두 개의 칩이 동시에 떨어질 때, 약간 빨리 '타닥'이란 느낌으로 엇박을 치는 것이다. 잽싸게 친다면 두 개의 칩은 최소 굿 판정을 얻을 수 있다.

세 번째 방법으로는 눕혀서 치는 것이다(사실 이 정도라면 누르기에 가깝다). 이를 이용하면 빈번한 하이햇+스네어조합은 무리없이 해결된다. 단점은 스틱사이에 손가락이 끼이면 굉장히 아프다는 것.

멀티플레이 드럼스틱을 친구와 하나씩 나누어 가지고 쳐내는 것으로 두 사람의 싱크로가 굉장히 중요하다. 장점으로는 250원으로 게임을 즐길 수 있다는 것과 고난이도의 곡을 쉽게 클리어할 수 있다는 것. 그러나 그에 따른 단점도 있는데, 예를 든다면 하이탐과 로우탐이 동시에 떨어질 때 둘 다 하이탐을 칠 경우 정신적 충격을 받을 위험이 있다. 개인스틱이 있다면 최대 6인 플레이까지 가능. 단, 뒤에서 기다리는 사람이 많을 경우엔 살아 돌아가지 못하리라.

잠깐!! 개인스틱의 필요성

드럼매니아를 플레이하는 사람을 살펴보면 개인스틱을 소지하고 있는 사람이 상당히 많다. 그들은 도대체 왜 5,000원~10,000원 가량의 금액을 지불하면서까지 개인스틱을 구입하는 것일까? 이것은 단순히 폼을 잡기 위해서라고 하기보다는 여러가지 당연한 이유가 있다.

1. 아케이드에 구비된 드럼스틱은 천차만별이다. 어떤 곳은 너무 무겁고, 어떤 곳은 너무 가볍고, 어떤 곳은 길고, 어떤 곳은 짧고, 심한 경우 플라스틱 장난감을 갖다놓은 곳도 있다. 아케이드 업주와 드럼스틱 판매촉진위원회 사이에 모종의 음모가 있었다는 설도 여기저기서 들려오고 있다….
2. 도난방지용 끈은 자유로운 플레이에 엄청난 지장을 준다. 게임을 플레이하면서 돌돌 말리거나, 왠지 걸리적거리는 느낌을 받지 못했는가? 개인스틱은 게이머를 보다 자유롭게 만들어준다.
3. 여러가지 드럼퍼포를 가능하게 해준다. 위에서 열거한 퍼포들 중 몇 가지는 개인스틱을 소지하지 않으면 실현 불가능한 것도 있으니, 진정 드럼매니아에 빠져들고픈 사람이라면 하나쯤 준비하는 것이 좋다.
4. 언제 어디서나 심심할 때마다 연습을 할 수 있다. 드럼매니아는 굳어져버린 몸을 변화시켜야 제대로 된 플레이가 가능하다. 손따로 발따로 분리를 시키기 위해서는 오직 반복연습 뿐.
5. 드럼매니아에서의 스틱이란, 「FF5」의 '브레이브 블레이드'이며 「픽스트키스」의 '마나미' 같은 존재라고 할 수 있다. 그만큼 소중한 것이라는 뜻이다. 개인스틱을 소지함으로서 드럼매니아의 유저라는 자부심(?)과 애정이 높아진다.
6. 뭐니뭐니해도…왠지 있어 보인다.

스틱 돌리기 박자에 맞춰 스틱을 손가락으로 돌리면서 치는 것이다. 잘하면 굉장히 멋있지만 타이밍을 놓쳤을 때 다급하게 팍 내려치는 사람이 몇몇 보인다. 그건 지금껏 공들인 탑이 무너지는 꼴이니까 칩이 떨어지든 말든 느긋하게 무시하는 자세가 중요하다. 그리고 손가락이 꼬이면 스틱을 떨어뜨리게 되니 평소 수련을 많이 쌓아두자. 혹시라도 떨어지면 즉시 맨손퍼포 모드로 변환하는 것이 중요.

스틱 튕기기 우선 스틱을 드럼킷에 튀겨서 공중으로 띄운다. 그리고 그것을 멋지게 받아내는 퍼포. 딜레이가 커서 라스트퍼포로 사용하는 것이 일반적이다. 상당한 난이도를 가지고 있으며 탄성의 법칙을 통달하고 있는 자만이 쓸 수 있다. 약간의 실수로 갤러리의 머리에 꽂히게 된다면 "홋, 미안하오."라고 사과할 수 있는 매너를 갖추자.

일점집중퍼포 곡에 따라서는 칩 하나만 떨어지는 여유로운 구간이 있다. 예를 들면 '메탈릭 그레이', 곡을 들어본 사람에게는 마지막의 로우탐 칩을 쳤을 때 '아울'이라는 괴성이 들리는 것이 상당히 인상깊었을 것이다. 이때 그냥 때리면 시시하니까 꿀밤을 때려주거나 스틱의 끝부분으로 쿡 찔러주자. 이런 여유로운 부분을 찾아서 똑같이 때려주는 것도 재미있을 듯하다. 업주에게 들키지 않도록 주의.

플스2의 드럼매니아

지면이 없으니 사진으로 설명하겠다.

▲ 펀치 매니아 ▲ 킥 매니아 ▲ 헤딩 매니아 ▲ 이문정주 매니아 ▲ 깨물기 매니아 ▲ 구타 매니아 ▲ 오옷, 20만원이 부상당했다

지금까지 드럼매니아라는 음악게임에 관해 여러가지를 얘기해 보았다. 아는 사람도 있지만 관심없는 사람이 더더욱 많을 것이다. 본인이 이 글을 쓴 이유는 드럼매니아에 관심이 있는 사람에게는 지식을, 드럼 세컨드를 기다리는 사람에게는 정보를 주기 위해서였다. 하지만 너무 많은 것을 알리기 위해 욕심부리다 메뉴얼에 가까운 글이 되어버려서 약간의 아쉬움이 남는다. 그렇지만 아케이드에서 할만한 게임이 없어 지루하던 그대여, 이제 드럼인으로 탄생하여 예전의 게임열정을 다시금 불태워보고 싶지 않은가?

혹시 다른 게임의 팬 페이지도 구성되길 원하는 사람은 게임파워 애독자엽서에 "이 게임의 팬 페이지를 만들어 줘."라고 기재하여 보내주시길 바란다.

대전격투 게임 공개강좌 제2장

콤보 COMBO

한때, 오락실 게임이라면 대전격투게임만이 있었던 때가 있었다. 지금은 음악게임이 오락실을 거의 독점하고 있는 상황이지만 동물적인 투쟁본능을 불러일으키는 말초적인 대전격투게임의 재미는 아직 어떤 대전 게임도 따라잡고 있지 못하다. 그런 대전격투게임이 어려운 분들, 대전격투게임 공략을 보고도 도대체 무슨 말을 하고 있는 것인지 알 수 없는 분들을 위해서 대전격투게임의 초보자부터 중수까지 게임 시스템을 이해하는 데 도움이 되는 공개강좌를 마련하게 되었다.

글: 이종우 기자

지난달의 캡슐편에 이어서 이번 달에는 콤보 편. 그런데 콤보란 무엇인가? 지난달에도 영어사전을 찾아봤으니까 이번에도 찾아보자. 콤보…콤보라…얼래?

COM · BO :

-n. (pl.~s) 콤보(소편성의 재즈악단)

◀ 이 사람들은 Mambo Combo라는 악단이다

이건 뭐지? 대전격투게임이랑 재즈랑 무슨 관계가 있다고…. 모를 지경이다. 도대체 콤보가 뭔데 사전에도 안나오는 것인가(브리태니커 사전 같은 것은 안 찾아봐서 모르겠다)? 그러면 뭐 뻔한 것이다. '아하. 그렇다면 이건 정말 지어낸 용어로구나…' 라고 생각하면 될 것이다. 필자는 콤보는 콤비네이션(combination)의 약어로 일본 사람들 혹은 미국사람들이 만들어낸 것이라고 생각한다. 약어 만들기에 천재들은 일본 사람들임에도 불구하고 미국사람들이 만들었다고 생각할 수 있는 이유는, 미국 격투게임인 '킬러 인스팅트' 등에서도 콤보란 말이 나오기 때문이다….

콤비네이션의 뜻은 결합, 짝맞춤, 배합, 단결, 연합, 공동 동작 등이다. 그런데 이것이 왜 콤보로 변형되어 격투게임에서 쓰이게 되었는가? 현재의 콤보의 정의는 '상대가 공격의 중간에 저항하거나 방어하지 못하고 연속으로 맞기 시작하는 일련의 공격 동작' 이다. 그러니까, 여러 공격을 '세트(Set)로' 혹은 '결합되어' 맞게 되기 때문에 그런 말이 붙은 것이라 생각한다.

콤보의 시초

▲ 슈퍼 스트리트 파이터 2 X에서 최초로 몇대나 때렸는가 연속기 체크를 해주기 시작했다

콤보란 말이 가장 먼저 쓰이기 시작한 것은 언제부터인지 모르나, 게임에 정식으로 콤보란 용어가 쓰이기 시작한 것은 '슈퍼 스트리트 파이터 2 X'부터라고 볼 수 있겠다. 이때 SNK의 초 필살기 시스템(용호의 권이나, 아랑전설 2)에 영향을 받아 스파에도 각 캐릭터 별로 SNK의 초필살기에 해당하는 '수퍼콤보' 란 것이 나타났고, 또한 연속으로 중간에 방어하지 못하고 맞는 공격들에 대해 '×HIT COMBO' 라는 표시를 해주게 되었다. 이때부터 콤보란 말을 보편적으로 사용하기 시작하였다. 그 이후로 콤보 표시를 해주는 시스템은 거의 대부분의 격투게임에 도입되었고, 게임마다 콤보라는 용어를 쓰지 않는 것들도 있었으나(리얼바웃 아랑전설 시리즈에서는 'RUSH'라는 용어를 씀) 대부분 연속기의 명칭은 콤보로 통일되었고 지금까지 이어져 내려오고 있다.

경직과 딜레이

연속기에 대해 이해하려면 경직 또는 딜레이가 무엇인지에 대해 아는 것이 중요하다. 경직(硬直)은 말 그대로 굳어있다는 것으로서 격투게임에서 경직은 무척 중요한 개념이다. 간단히 말하면 캐릭터가 아무런 움직임도 취하지 못하는 상태를 말하는 것인데, 연속기(콤보)는 이것을 이용해서 이루어진다.

경직 중에서도 '타격경직(打擊硬直)' 이란 것이 연속기에 이용되는 것이다. 지난 달에 살펴보았던 강펀치 캔슬 승룡권의 패턴만 해도 강펀치를 맞아 회복하지 못하는 상태(강펀치에 의한 타격경직)에서 승룡권을 먹이는 것이다. 캔슬을 이용한 것 이외에도 점프공격 후의 기본기 연결도 바로 그 타격경직을 이용한 것이다. 또한 강제연결도 마찬가지. 그러나 뭐 어려운 말이 필요있으랴. 상대가 반항하지 못하고 맞는다면 그것으로 족한 것이다.

모든 격투게임의 공격의 움직임은 다음 3가지로 나눌 수 있다.

1. 준비동작

준비동작이란 것은 위의 그림에서 보듯이 공격판정, 즉 상대가 맞아서 체력이 닳는 그런 동작이 나오기 전의 동작이다. 이 준비동작이 짧을수록 좋은 기술로 인정된다. 이 준비동작중에 상대에게 맞는다면 '카운터(counter)' 처리가 된다. 카운터에 대한 것은 나중에 자세히 다루도록 하겠다.

▲ SF의 류 강펀치 준비동작

▲ 철권의 폴, 붕권 준비동작(버튼 입력 후 나오기 전)

2. 타격동작

타격동작은 말 그대로, 상대가 그 동작에 맞았을 때(타격시) 체력을 잃게 되는 그런 동작을 뜻한다. 이 동작때 상대가 타격판정을 피하고 들어와 때린다면 카운터 처리가 된다.

▲ SF의 류 강펀치 타격동작

▲ 철권의 폴, 붕권 타격동작

3. 회수동작(경직)

뿌렸으면 거두어야 하는 법. 공격에 타격판정이 없어지고(즉 상대가 닿아도 아무런 피해가 없다) 아무런 방비가 없는 상태를 뜻한다. 이것이 바로 회수동작이며 보통은 경직이라는 말로 자주 표현한다. 이때 맞으면 카운터 처리가 되는 격투게임도 있고 안 되는 격투게임도 있다.

▲ SF의 류 강펀치 회수동작

▲ 철권의 폴, 붕권 회수동작

그러나 연속기 성립에 중요한 경직은 이러한 경직이 아니라 타격경직이다. 상대에게 맞은 후 다시 자세를 잡을 때까지(방어할 수 있을 때까지)를 타격경직이라 한다.

연속기와 연계기 대전격투게임 매뉴얼을 보면 가끔 연계기란 말이 나와서 헷갈리게 할 때가 있다. 간단하게 말하면 연속기란 것은 저항하지 못하고 맞는 것, 연계기란 것은 중간에 방어를 할 수 있으나, 상대를 꼼짝 못하게 몰아가는 패턴을 뜻한다. 연계기의 예를 들면 하단 공격 후 중단이나 다시 하단이냐의 이지선다를 상대에게 강요하는 것이다. 상대가 반격하기 힘들면 더 훌륭한 연계기라 할 수 있겠다.

캡콤 격투게임의 연속기

· 스트리트 파이터 2 – 캔슬 연속기의 시초

스트리트 파이터 2의 연속기는 타격경직을 이용한 점프 공격 후 기본기 패턴이나 기본기 캔슬 필살기를 들 수 있으나, 기본기 캔슬 필살기가 되는 캐릭터는 그다지 많지 않았던 것이 특징이다. 또한 점프 공격에서 무리하게 내는 필살 연속기보다는 적절한 타이밍에 내는 기본기가 대전시에 더 유용하기도 했다.

▲ 대점프 강킥

▲ 하단 강킥

· 뱀파이어 – 체인 콤보의 탄생

약-중-강으로 이어지는 체인 콤보(chain combo)가 처음 도입된 격투게임이다. 이 체인 콤보 시스템은 나중에 여러 격투게임으로 응용되어 여러 가지 아명(雅名)을 낳았다.

체인 콤보 시스템은 약-중-강의 기술 버튼이 연결되고, 펀치에서 킥으로 연결되기 때문에 모두 연결하면 6히트의 연속기가 되지만, 보통은 각 캐릭터의 기술 특성상 3-5히트에서 그치는 것이 기본이다. 또한, 마지막 히트째에 필살기로 캔슬하는 것은 불가능했으나 데미트리나 모리건등의 순옥살식의 커맨드를 지닌 필살기로 이어지는 연속기는 가능했다(이것을 강제캔슬이라고 부른다). 이후로도 시리즈는 시스템적 발전을 거듭하나 체인 콤보 시스템은 1탄 이후로 그대로 계승된다.

체인 콤보 시스템은 다른 여러 캡콤 격투게임에서 사용되는데, 역시 대표적이라면 VS시리즈이다. 마벨 수퍼 히어로즈에서 본격적으로 도입되었으며(엑스맨에도 있었으나 게임에서 큰 역할을 하지 않았다) 뱀파이어 시리즈와 달리 중간에 필살기 캔슬을 넣을 수 있는 것이 달랐다. 뿐만 아니라 VS시리즈는 에어리얼콤보가 처음으로 도입된 시리즈이기도 하다. 단, VS시리즈의 체인 콤보는 캐릭터에 따라 체인에 제한이 있다. 체인의 제한은 약 3가지 타입으로 나눠는데 풀체인은 6버튼 모두를 조합해서 사용할 수 있고, 약-중-강 타입은 손이나 발에 상관없이 약-중-강의 순서대로 딱 3번까지만 체인을 쓸 수 있고, 손-발 타입은 강하기에 관계없이 손-발로 연결되는 기본기는 모두 연결시킬 수 있다. 이 외에도 약-중 또는 약-강 타입도 있다.

펀치 약 ↓ ↗ 중 ↓ ↗ 강 ↓
킥 약 중 강

▲ 이렇게 연결되는 것이 체인 콤보의 규칙

· VS시리즈(주) – 에어리얼콤보의 탄생

에어리얼 콤보의 정확한 시초는 엑스맨부터였으나 당시에는 띄우고 얼마 때리지 못했다. 그러나 그 이후 등장한 마벨 수퍼 히어로즈부터 본격적으로 에어리얼콤보를 중심으로 게임이 흘러가기 시작하게 되었다.

에어리얼 콤보의 등장 당시에는 밸런스가 안 맞춰져있어 무한콤보가 많이 등장하기도 하였으나 마벨 VS 캡콤 2 까지 나온 지금은 많이 밸런스를 맞추어서 에어리얼을 이용한 무한콤보는 거의 없어졌다고 봐도 된다(게다가 캡콤 게임의 무한콤보의 난이도는 꽤 높은 편이다. 어차피 할 사람들은 다 하지만…).

에어리얼콤보는 상대를 공중으로 띄우고 쫓아 올라가 패는 것이라고 간단하게 말할 수 있다. 방법은, 캐릭터마다 일정한 기본기(에어리얼 개시기라고 부른다)로 상대를 띄우게 되면 레버를 위로 올리는 것만으로 (위쪽 대각선도 상관없음) 수퍼점프를 하게 되며 이후에 체인 콤보-필살기의 패턴으로 상대를 또 타격하는 것이다. 에어리얼 콤보의 패턴은 지상에서 보통 앉아 약 P로 약점을 노려 체인 콤보의 마지막을 에어리얼개시기로 넣은 후 에어리얼콤보로 체인을 5히트(약P - 약K - 중P - 중K - 강P or 강K)하거나, 4히트 후 공중잡기나 필살기, 또는 하이퍼콤보(초필살기)로 마무리 짓는 것이다.

무한콤보(無限COMBO)

상대의 경직이 풀리지 않은 상태에서 계속적으로 타격을 하는 것을 뜻한다. 보통 어떤 기술의 타격 후에 맞은 상대보다 때린 쪽이 더 빨리 경직이 풀려서 다시 때릴 수 있는 경우가 계속되는 것을 무한콤보라고 하며, 진정한 무한콤보는 맞는 측에서 이것에서 빠져나갈 수 없을 때이다(몇몇 알려진 무한콤보는 맞는 측에서 대처를 잘하면 빠져나갈 수도 있다). 제작사에서 자체 밸런스 조정 중에 이런 타입의 연속기를 발견하지 못하면 무한콤보는 그대로 오락실에 퍼져서… 상대가 누군지 보지도 않고 무한콤보를 써대는 사람들 덕분에 오락실 폭력의 주 원인이 되기도 한다. 제발, 무한콤보는 쓰지 말자….

주) VS 시리즈는 다음의 게임을 총칭하도록 하겠다.
엑스맨 VS 스트리트 파이터, 마벨 VS 스트리트파이터,
마벨 VS 캡콤, 마벨 VS 캡콤 2 등

· 스트리트 파이터 3 – 체인 콤보의 친척, 타겟콤보

체인 콤보는 자신이 만드는 연속기라면 스파3에 등장한 타겟콤보는 몇몇 선택받은 캐릭터만이 가지는 특수한 콤보이다. 파워 캐릭터에게는 거의 존재하지 않지만 테크니컬한 파이팅을 구사하는 캐릭터라면 한두개쯤 꼭 가지고 있는 것이 바로 이 타겟콤보이다. 타겟콤보는 일정 버튼을 순서대로 눌러주게 되면 발동되는 콤보로, 각각의 특징에 따라 중간 캔슬도 가능하기도 하다. 체인과 다른 점이라면 체인은 체인 규칙이 있는 반면, 타겟콤보는 강버튼에서 중버튼으로 캔슬되는 것도 있는 등, 체인 규칙과 벗어난 콤보도 있다. 또한 타겟콤보후에 필살기나 슈퍼아츠(초필살기)로 캔슬할 수도 있는 등 체인 콤보와 몇몇 다른 점을 보였다.

▲ 중P ▲ 강P ▲ 초박자 ▲ 양포로 수퍼캔슬!

· 스트리트 파이터 제로 2 – 입맛대로 만드는 초필살기

스트리트 파이터 제로 2에 처음 도입된 '오리지널 콤보'는 격투게임의 새로운 영역으로 한걸음 나아간 것이라 할 수 있었다. 오리지널 콤보는 발동하면 어떤 기본기나 필살기이던지 캔슬이 가능하게 만드는 것이다. 원래 체인 콤보가 없는 제로 시리즈임에도 기본기-기본기의 캔슬은 기본이며, 같은 위력의 기본기 캔슬, 강한 기술에서 약한 기술로 캔슬, 필살기-필살기의 캔슬 등, 누르는대로 기술이 나가며 그것이 상대에게 연속으로 맞게 된다. 이것을 이용하여 자신만의 강력한 콤보를 만들 수 있는 것이 제로2에서부터 도입된 오리지널 콤보였다. 이 오리지널 콤보 시스템은 제로3에도 계승되었으며 발전하여 스파EX2에도 '엑셀'이란 이름으로 등장하게 되었다. 제로2와 3의 오리지널 콤보와 EX2의 엑셀의 다른 점은 오리지널 콤보는 어떤 기술을 쓰지 않더라도 계속적으로 캐릭터는 상대쪽으로 전진하게 되어있다는 점이다. 그러나 엑셀은 제자리에서 계속 기본기를 내기 때문에 전진하는 기본기가 아니라면 제자리에서 전부 맞추기는 힘들지만, 대신 자신이 엑셀상태의 캐릭터를 마음대로 다룰 수 있다. 단 엑셀 시스템은 워낙 강력해서 EX3에 와서는 없어졌다(대신 EX3에서는 캐릭터 체인지를 이용한 한방 콤보도 존재한다).

▲오리지널 콤보 발동!

· 사립 저스티스 학원 – 열혈 때문에 망한 밸런스

간단한 체인 콤보 시스템과 에어리얼콤보를 지니고도 게임성에 대해서는 좋은 평을 듣지 못했던 격투게임이자, 캡콤 격투게임 사상 최악의 밸런스를 지닌 게임이라면 바로 이 사립 저스티스 학원을 들 수 있겠다. 약공격-강공격-커맨드 강공격-필살기 또는 초필살기로 이어지는 간단한 콤보 시스템(열혈 콤보)은 발매전에는 무척 재미있는 시스템으로 기대되었지만 막상 발매된 후에는 너무 간단한 콤보 시스템으로 한방 역전이 간단하고, 약손이나 약발이 히트되는 것을 확인하고 콤보를 넣기 쉬웠기 때문에 약손과 약발이 난무하는 게임이 되고 말았다. 제작자의 변으로는 한방 역전이 잘 되면서 특정 캐릭터가 지나치게 강한 이유는 '열혈'과 드라마성을 강조했기 때문이라는데… 결과적으로는 최악의 밸런스로 게임의 재미마저 잃어버리게 된 비운의 작품. 단, 드라마성과 연출은 좋아서 혼자 놀기엔 그만인 격투게임일지도? PS용으로는 아예 연애시뮬까지 만들어버렸다.

▲ 약K 약K ▲ 강P ▲ →강P 초필살기다

나 단 2히트짜리 연속기라도 엄청난 위력을 자랑했기 때문에 한번 잘못 맞으면 그로기 상태, 그 상태에서 다시 맞으면 게임이 끝나버리는 등, 어떻게 보면 밸런스를 잘못 맞춘 것이라고 생각할 수도 있겠지만 그만큼 긴박감 넘치는 대전을 펼칠 수 있었던 게임이었다. 단, 버그로 인한 몇몇 연속기가 있었는데 대표적인 것은 갈포드와 한조의 '때까치캔슬'이라는 버그 연속기이다. 이것은 어떤 기본기 도중에도 때까치 떨구기(→↓↘킥)의 커맨드를 입력하면 기본기가 캔슬되면서 다시 기본기를 낼 수 있다는 것에서 착안된 기술로, 한조의 근접 강베기를 성공하게 되면 때까치떨구기 입력 후 다시 강베기를 할 수 있었다. 보통 두 번 정도 강베기를 하지만 손만 빠르다면 연속으로 강베기를 2번 이상 먹일 수 있었다.

▲ 강베기 직후 때까치 떨구기를 입력하면 즉시 경직을 캔슬하고 강베기가 가능해진다

버그성 연속기를 제외하고는 진짜 진검 승부를 하는 듯한 긴장감을 잘 살려냈던 사무라이 쇼다운 시리즈는 4편까지 계속되면서 연속기 시스템이 점차 생겨나게 되었고, 사무라이 쇼다운 참홍랑무쌍검에 이르러서는 수많은 무한콤보의 탄생으로 밸런스 파괴의 오명을 들을 수 밖에 없게 되었다. 4편격인 아마쿠사강림에서는 전작보다는 무한콤보가 많이 줄긴 했지만 14연타 콤보라는 새로운 시스템의 도입으로 사무라이쇼다운 시리즈에 어울리지 않는 시스템이라는 소리를 많이 들었다. 대신 이 14연타 시스템 때문에 사무라이 쇼다운 시리즈 상 가장 많은 연속기가 생겨나기도 하였다. 14연타는 12연타쯤에 캔슬하고 필살기-초필살기를 넣는 꽤 화려한 연속기를 구사하는데 사용되기도 하였다.

▲ 14연타 도중 초필살기 캔슬!

▲ 위의 체력 게이지는 자꾸 깜박여서 저렇게 이상하게 찍힐 수밖에 없었음

SNK게임의 연속기

2D 격투게임계의 양대산맥, SNK와 캡콤의 게임을 비교하면 어떤 생각이 드는가? 캡콤 쪽에도 무한 콤보가 없는 것은 아니지만 짧은 기간에 많은 격투게임을 내놓은 SNK쪽은 게임의 밸런스를 맞추는 작업이 캡콤보다 많이 부실한 것이 사실이어서, 각 게임 시리즈마다 꽤 많은 무한콤보들이 존재한다. 이것은 언제나 새로운 시스템을 추구하는 SNK로서는 어쩔 수 없는 비운의 숙명이라고 할 수 있을 것이다.

· 사무라이 쇼다운 · 연속기는 필요없어, 한방이면 끝이다!

호쾌한 칼의 부딪힘이 매력이었던 사무라이 쇼다운은 연속기라 부를만한 것이 별로 없었다. 기본기들이 중간에 필살기로 캔슬이 안되는 것은 아니지만, 워낙 한방 파워가 연속기보다 강한 게임이고, 기본기에 한방 맞으면 상대가 많이 밀려나기 때문에 필살기를 맞지 않게 되기 때문에 기껏해야 점프공격에 이어지는 칼질 한번 정도가 연속기의 전부였다. 그러

· 아랑전설 시리즈 · 체인 콤보의 실험

시리즈 초반(아랑전설 1, 2, 스페셜)까지는 캡콤의 게임과 별다른 연속기의 차별화를 두지 못했던 아랑전설 시리즈는 3탄부터 실험적인 콤보 시스템을 넣기 시작하더니 리얼바우트 아랑전설이라는 완전히 다른 이름으로 태어난 리얼바우트 시리즈는 독특한(?) 콤보 시스템을 자랑한다.

A - 손, B - 발, C - 강공격, D-라인이 동버튼의 4개의 키를 조합하여 콤보를 만들어내는데 체인 콤보처럼 순서대로 눌러주어 콤보를 만드는 것이 대표적이다. 보통 패턴은 A-B-C의 순서나 B-B-C의 순서인데 마지막 C는 커맨드를 넣어 상대를 다른 라인으로 보내거나 공중으로 띄우거나 할 수 있었다. 라인 밖으로 내보냈을 때는 다시 끌어들이며 때리거나, 라인이동필살기로 추격타를 때릴 수 있었고, 공중으로 띄웠을 때 역시 필살기를 이용한 추격타가 가능했다.

▲ 밀어내고

▲ 끌어들이고

· 킹오파 시리즈 · 말도 많고 탈도 많다는 무한콤보

SNK의 대표적인 격투게임으로 자리잡은 킹 오브 파이터즈 시리즈는 94와 95는 팀 배틀 시스템을 제외하면 큰 특징이 없는 게임이었으나 시리즈를 거듭해오면서 다른 격투게임에서는 찾아볼 수 없는 콤보시스템을 지니게 되었다. 96의 실험적인 시스템을 거쳐서 97에서 처음 시작된 콤보 시스템은 간단하게 말하면 기본기-특수기-필살기로 연결 가능한 것으로, 대표적으로 앉아 B - 앉아 A - 특수기의 패턴이나, 근접 C - 특수기의 패턴이 있었다. 물론 캐릭터에 따라 캔슬되고 안되는 기술이 틀렸지만 이 콤보 시스템은 현재까지 내려오는 시스템이다. 그러나 어떤 콤보 시스템을 새롭게 만들때마다 이름을 붙이는 캡콤과 달리 아직 킹오파 시리즈의 이 콤보 시스템은 별 다른 이름이 없는 것으로 알고 있다.

▲ 앉아 B ▶ 앉아 A ▶ ↘D

또한 킹오파의 특징이라면, 타격기에서 커맨드 잡기로 캔슬이 가능하다는 것이다. 물론 캡콤 게임들도 잡기 동작이 있는 커맨드잡기라면 기본기캔슬로 커맨드잡기가 나가긴 하지만, 타격후에 잡을 수 있는 것은 거의 킹오파뿐이라해도 과언이 아니다. 이 때문에 잡기 캐릭터들은 콤보의 마지막에 강력한 초필살 잡기를 넣어 콤보를 마무리한다.

3D 게임의 연속기 - 공중 콤보로 결정지어라!

대부분 지상에서 콤보를 내는 2D 격투게임과는 달리, 3D 격투게임의 콤보는 공중 콤보로 대표된다. 그 이유는 기본기 - 필살기 캔슬 같은 것이 없기 때문. 물론 3D 격투게임도 캔슬이 있는 것도 있지만, 여기서 말하는 것은 버파와 철권, DOA 등, 비교적 리얼한 격투성을 강조한 3D 격투게임을 뜻한다.

· 버추어 파이터 시리즈 - 공중 콤보 시스템의 아버지

버추어 파이터 1때부터 존재한 콤보 시스템이라면 카운터로 특정 기술을 맞고 공중에 뜬 상대에게 추격타를 때리는 것이었다. 즉, 공중 콤보이다. 이전의 대전격투게임에서는 존재하지 않는 개념으로 이후의 3D 대전격투게임에서는 거의 필수적으로 채택된 시스템이며 2D에서도 적용시킨 게임이 많이 등장하였다(에어리얼콤보나 킹오파의 추격타들도 어찌보면 공중콤보의 연장선이다). 재키의 니킥이나 라우의 사상장 등이 대표적인 띄우기 기술이었는데, 1때는 공중에 뜬 적에 대한 데미지 보정이 전혀 이루어지지 않아서 재키가 니킥 - 써머솔트를 하면 오락실 세팅에 따라서는 한방콤보가 되기도 했다.

공중데미지 보정은 2탄부터 적용되어서 공중에서 히트수만 많게 때리는 것보다는 강한 기술 몇 방만을 집어넣는 것이 공중데미지 보정 때문에 더 강했다. 또한 철권과 틀린 점이라면 그냥 맞는다고 띄우는 기술은 많지 않지만 특정 기술 카운터시에 넣는 공중 콤보가 많다는 것이다. (이문정주나 약보정주의 카운터 후 추가타 등)

또한, 캐릭터의 체중에 따라서 히트되는 기술이 다른 것도 버파의 공중 콤보의 특징이다. 체중에 따라서 상대가 뜬 후 바닥으로 다시 떨어지는 시간이 틀리기 때문에 가벼운 캐릭터일수록 불이익을 보게 되어있다. 물론 무거운 캐릭터는 그만큼 이득.

3D 대전 격투에서의 데미지 보정(Damage 補正)

3D 대전격투에서의 데미지 보정은 보통 공중( ) 데미지 보정이다. 공중 데미지 보정은 공중에 뜬 적을 때리면 원래 지상에서 그 기술을 맞을때보다 위력이 약하게 되는 것을 뜻한다. 공중 데미지 보정이 필요한 이유는 공중에 뜬 적을 몰아붙이면서 때리는 것이 3D 격투게임의 가장 대표적인 콤보 시스템인데 지나치게 한방성이 강해지면, 즉, 한번 띄우기만 하면 일발역전이 가능해진다면 서로 띄우기만 노리기 때문에 게임성을 훼손할 우려가 있기 때문이다. 즉 공중 데미지 보정의 취지는 2D 대전격투와 같다.

· 철권 시리즈 · 나 좀 땅에 내려줘…

말도 안되는 공중 띄우기 - 공중 콤보로 이어지는 막강한 연속기가 철권 시리즈를 대표하는 콤보 기술이다. 버파의 경우도 공중 콤보가 게임의 재미 중 하나이지만 정작 실제 대결에서는 심리전과 잡기가 승부를 좌우한다. 그러나 철권의 경우에는 버파에 비해 상대적으로 잡기 풀기도 쉬운 편이며, 모든 심리전의 목적은 상대를 띄워 강력한 공중 콤보로 결정짓기 위한 것이다. 철권 1 시절, 띄우기 후 잽 - 붕권 한방이면 무지막지한 에너지가 닳았는데 이것은 버파1과 마찬가지로 공중데미지 보정이 없었기 때문이다(물론 더 무지막지한 공중 콤보가 더 많았다. 업소용보다 훨씬 체력이 많은 가정용에서도 한방에 승부가 나는 경우가 많았으니…). 공중 데미지 보정은 버파와 마찬가지로 2탄때부터 적용되기 시작하였고, 철권3과 철권 태그 토너먼트(TTT)로 이어오면서 점차 공중 데미지는 약하게 되었다.

철권의 공중콤보는 약한 기술 많이 때리는 것보다는 강한 기술 몇 번만 때리는 것이 더 위력이 강하다. 이 점에서는 버파와 같으나 철권의 공중 콤보는 '스모크 콤보(smoke combo)'가 존재하는 것이 큰 특징이다. 스모크 콤보는 상대가 완전히 바닥에 떨어지기 전, 먼지를 일으키기 시작한 상태에 기술을 맞추면 다시 약간 떠오르는 것을 이용한 콤보이다. 스모크 콤보는 철권2 버전 베타(업소용 첫 버전을 밸런스 조정하여 발매된 것. 플스용 철권2도 바로 이 버전 베타이다.)에서 처음 등장하여 TTT에 이르기까지 철권 콤보 시스템의 하나로 자리잡고 있다. 단, 철권3에서 낙법이란 것이 등장하면서 스모크콤보의 위력은 많이 줄어들었지만 낙법동작이 완전히 나오기전까지는 스모크 콤보의 기회는 여전하다. TTT에서는 미쉘의 띄우고 호신주 6~7번을 맞추기라던지, 진의 나락쓸기 - 백로유무로 시작되는 콤보등이 있다. 미쉘의 호신주 콤보는 위력은 크게 강하진 않지만 상대가 바닥에 떨어질 듯 안 떨어질 듯 계속 지속되기 때문에 상대의 짜증을 유발하기는 충분하다.

캐릭터의 무게로 인한 공중 콤보 제한은 버파와 약간 틀린데, 그저 뜨는 캐릭터 - 잘 안뜨는 캐릭터로 구분되어있어서 중량급 캐릭터들은 원래는 뜨는 기술에도 안 뜬다든지의 이득을 갖지만 캐릭터 덩치에 따라서 콤보가 더 들어가기도 하므로 어느 정도는 밸런스를 맞춘 듯….

마치며…

지금까지 알아보았듯이 대전격투게임에서 콤보(=연속기)는 빼놓을 수 없는 재미중의 하나이다. 그러나, 콤보의 위력이 간단하면서 강력할수록 게임의 밸런스는 파괴되어버린다(사립 저스티스 학원이 그 단적인 예이다). 반대로 심리전만 강하고 콤보가 지나치게 약해서 한번 체력의 차이가 벌어져버리면 역전이 불가능하다면 게임적인 재미가 줄어들어버린다. 그러므로 '콤보의 재미와 심리전을 어떻게 양립시키는가.' 그것이 대전격투게임이 궁극적으로 나아가야 할 방향이다.

참고 대전격투게임 공개강좌, 이후의 강좌 제목들이 지난 호에 나갔었으나, 아무래도 정해놓고 쓰는 것보다는 제 맘대로 쓰는 것이 나을 것 같아서(--) 순서를 바꾸어서 이야기 거리가 많은 대전격투게임의 '버그'에 대해서 다음 호에 다루도록 하겠습니다.

북한의 군사도발도, 일본의 망언도발도,

신디 크로포드의 도발적인 몸매도 모두 소용없어~!!

그리고 도발은 계속된다··

살아가면서 주의해야할 것에는 여러가지가 있다. 대중교통 이용시의 아줌마 군단, 원고작성시 랜덤 다운(DOWN), 백반(白飯)의 짱돌 등. 그러나 세상에 도발만큼 위험한 것도 없으리라 생각한다. 도발이란 상대에게 어떤 자잘한 행위를 하여 정신적, 심리적으로 충격을 주는 것을 말한다. 생각없는 도발은 친한 사람과의 절교와 라이벌 제조에 일익을 담당하여 상당한 주의를 요하는 것이 일반적이다. 그렇지만 역으로 적절한 도발은 상대를 초조, 분노케 하여 심리적 우위를 차지할 수 있기 때문에 전투시나 거래시 자주 쓰인다.

여기서는 주로 게임에 등장하는 도발의 종류와 도발계의 명인이라고 일컬어지는 자들을 알아보려 하는데, 한 번 살펴봐도 손해보는 것은 없다. ……아마 없을 것이다.

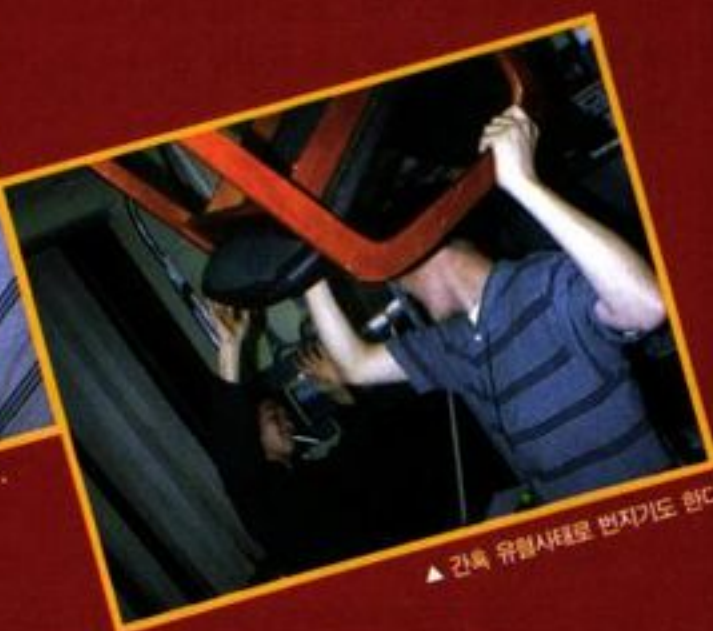
글: 코스가이

어디 한번 덤벼보지 그래?

우선
도발의 사전적 의미를 잠시 짚고 넘어간다.

도발(挑發)
집적거려 일을 일으킴.
도출(挑出).
-동아출판사 發
동아 국어사전 中 발췌

아무리 사전적 의미를 떠들어봐야
소용이 없다.
직접보고 느껴라.

▲ 백문(白文)이 불여일견(不如一見).
바로 이런 것이니라

▲ 간혹 유혈사태로 번지기도 한다

진정한 도발의 시작

「스트리트 파이터」가 오락실을 주름잡던 그 시절, 100에가 쇼크를 무기로 거대한 캐릭터와 줌인·아웃을 활용한 본격적인 격투액션이 나타났으니…. 많은 독자들이 기억할 「용호의 권」이 바로 그것이다. 기존 게임과는 달리 체력 게이지 밑에 기력 게이지가 있으며 필살기를 사용할 때마다 일정량의 기력 게이지가 감소했다. 승패를 결정하는 요소이기도 한 기력 게이지. 상대의 기력을 소모시키기 위하여 도발이 최초로 시도되었고 이후 수많은 대전액션의 감초같은 역할로 등장하게 되었다.

▲ 추억의 도발

▲ 실패는 곧 죽음

도발계의 어르신들

여기서는 각계각층에서 대활약을 하고 있는 도발계의 큰 어르신들을 소개하고자 한다.

■ 말이 필요 없다!! 존재 자체가 도발이다!! - 단

그분의 첫 등장은 1995년 여름, 캡콤의 우려먹기식 전략을 명백히 한 작품 「스트리트 파이터 제로」에서다. 당시만 해도 SNK와 캡콤의 애매한 경쟁사 비방이 있었던 터라 캡콤측이 SNK의 캐릭터를 빗대어 일부러 희화화했다는 비난을 듣기도 했었지만 그건 어디까지나 SNK측의 억지일 뿐. 사실 그분은 시대의 부름을 받고 나타나신 분이다. 마지막 보스 '베가', 진정한 권사 '고우키'와 함께 숨겨진 캐릭터로서 자신의 가치를 한껏 드높이신 그분은 그때만 해도 도발계에 그리 큰 업적을 남기지 못했다. 그러나 시리즈가 계속되고 캡콤의 여러 작품에 계속 출연하면서, 감히 누가 범접하기 힘든 그분만의 도발을 계속 연마하여 현재의 자리에 올랐다. 그분의 도발전설과 도발신화는 도발계의 일대혁명을 일으키며 자잘한 도발보다는 충분한 기력을 쌓아 폭발하듯 한번에 몰아치는 도발을 선보이신 것이다. 적어도 자사의 게임에선 절대적인 영향력을 미치는 바 앞으로 그분의 출연과 행보에 관심을 아니 가질 수 없다(「바이오해저드」의 LAST SURVIVOR로 출연, 예의 그 도발로 좀비밭을 굴러갈 것이라는 예상이 지배적이다).

▲ 「포켓 파이터」에서의 도발전설

▲ 최근의 모습. 이제는 전설에서 신화로…(「그라디우스 3」의 부제가 아니다)

■ SNK는 내가 대표한다 - 히가시 죠

▲ 이런 때도 있었다

▲ 시대가 낳은 희대의 도발!

사실 이분을 선택하면서 많은 고민을 하였다. 사실 이분은 전통적인 도발 캐릭터라기보다 쾌활하고 건실한 무에타이 청년이었을 뿐이다. 그러나 시대의 변화란 무서운 것. 특출난 도발성 캐릭터가 없던 SNK는 그를 도발의 길로 인도했으니 때가 '일천구백구십육년'이었다. 진정한 도발에 눈을 뜬 자가 아니라면 차마 할 수 없는, 그런 도발행위로 수많은 사람들에게서 지탄과 감탄의 대상이었던 그분. 그러나 최근 들어 그 기세가 수그러들었는데 이 또한 시대의 변화에 민감하게 반응한 결과이다. 그분의 주요 출연작 「킹 오브 파이터즈」는 시리즈가 거듭될수록 캐릭터들을 비현실적인 꽃미남과 꽃미녀로 만들어갔기 때문이다. 어떻게든 캐릭터들을 짝지어 주려는 커플화(化)가 활발히 진행하던 중, 같은 팀메이트인 두 사람(테리, 앤디)이 모두 커플을 이루자 그분도 뭔가 위기의식을 느꼈는지 이미지의 변화를 시도한 것이다. 이에 그분은 자신만의 독특한 개성이자 트레이드마크인 '불기 까기

도발'을 과감하게 버리신 것이다. 이미 빌리의 동생과 잘 되고 있지 않느냐고? 그건 한 때의 불장난이었고 지금은 성격차이로 헤어졌다고 최근 밝힌 바 있다. 평소 그분의 도발을 존경스런 마음으로 지켜보던 필자로서는 아쉬움을 금할 길이 없으며 새로 나올 시리즈에선 다시 그분 본연의 모습으로 돌아오길 간절히 바란다.

■ 척박한 3D 게임계의 등불이 되리라 – 잭

사실 「데드 오브 얼라이브(이하 DOA)」때만 해도 그분은 전형적인 소외 캐릭터였다. 특별히 강하다거나 사기성 기술이 있었던 것도 아니고 쿨하게 생긴 잔리도, 나름대로 미남이던 하야부사도 남자라는 이유로 외면당하던 때였으니 그분의 위치는 어떻겠는가? 그러던 도중 가정용 이식작 「DOA+」, 「DOA++」 등에 등장하며 화려무쌍한 복장과 도발적인 기술들로 우리들에게 어필하더니 최근 등장한 「DOA2」에서는 완벽한 도발 캐릭터로 발돋움하셨다. 궁극의 3번째 복장, 언제나 여유와 웃음을 잃지 않는 다운공격, 순간 상대를 움찔하게 만드는 도발들이 그분을 도발계의 급부상하는 히어로로 만들었다. 본디 3D 대전게임계에선 도발 캐릭터가 귀한지라 그분의 가치는 나날이 주가를 더해간다. 특히 그분은 자신만의 도발로 만족하지 않으시고 남들까지 도발과 개그의 세계로 인도하는 카리스마를 지니셨다. 시리즈가 그리 많지 않으므로 쉽게 볼 수 있는 분은 아니지만 앞으로의 출연에 귀추가 주목된다.

▲ 은색 전신 타이즈의 텔레토비 복장으로 하는 도발은 그 효과가 훨씬 크다

▲ 그의 손에 이끌려 어느덧 웨이브의 길을 걷게된 레온

■ 도발계의 작은 거인 – 포로리

이분을 거론할 것이냐 말 것이냐를 놓고 수 시간동안 고민했었다. 아직 포로리님의 출연작이자 일세를 풍미한 TV 애니메이션 시리즈 「보노보노」는 게임과 만화 사이에 빈번히 일어나는 '영역 드나들기'에 참여치 않기 때문이다. 하지만 도발계의 어르신들을 언급하는 이 자리에서 그분의 업적과 존함을 뺀다는 것 자체가 용납되지 않는다. 매회 스토리를 바꿔가며 25분짜리 옴니버스 형식으로 방영되는 「보노보노」에는 그분 외에도 '너부리', '보노보노'라는 캐릭터가 등장한다. 여기서 주목할만한 캐릭터는 바로 너부리. 도발계의 작은거인 포로리님이 도발을 시도하는 주 대상이며 상당히 단순무식한 성격인지라 항상 도발에 말려드는 캐릭터로 그려지고 있다.

▲ 실패에 대한 응분의 대가

▲ 3人, 방관하는자, 도발하는 자, 도발 당하는 자(왼쪽부터)

▲ 참여하지 않았기

「보노보노」에서는 게임에선 볼 수 없는 도발에 관한 심도있는 정신분석과 폭넓은 심리전을 그려나가는데, 이를 통해 어떤 것이 적절한 도발이며 어떻게 해야 성공적인 도발을 할 수 있는지에 대해서 알 수 있다. 특기할만한 사실은 비록 도발계의 작은 거인으로까지 불리는 그분께서도 항상 도발에 성공하는 것이 아니어서 어설픈 도발의 실패가 얼마나 큰 대가를 치러야 하는지 단적으로 알려준다.

■ 차마 그냥 지나칠 수 없는 두 사람 – 사담 후세인 이라크 대통령, 고 김일성 주석

▲ 성공했다, 하지만 갔다

「보노보노」까지 언급한 김에 실제로 일어났던 도발에 관해서도 얘기해 보겠다. 1981년에 집권한 소련의 고르바초프 서기관. 그는 이제까지의 공산주의 체제에 대한 문제점을 정확히 알고 있었다. 공산주의 경제의 한계를 알게된 그는 자본주의 민주사회와의 화해를 꾀했고 조금씩 소련의 체제와 냉전의 벽은 허물어 갔다. 탈냉전시대에 각각의 국가들은 자국의 이익을 위해 모든 국가를 상대로 싸워야 하는 처지가 되었다. 특히 이런 시대일수록 외교의 중요성은 부각된다. 아무리 약소국가라도 외교정치만 잘해도 자국의 이익을 키워나갈 수 있게 된 것이다. 결국 세계시장을 주도해 나가는 미국은 모든 나라들을 상대로 외교전을 펼칠 수밖에 없는 꼴이 되었다. 대부분의 나라들이 미국이 세운 시장질서에 순응해나갈 때 미국의 심기를 거스르는 국가가 두 나라 있었다. 아시아의 조선 인민공화국과 중동의 이라크이다. 그리고 그들은 전세계를 향해 도발했다. 조선 인민공화국의 고 김일성 주석은 간간이 우리 대한민국에 대한 군사도발과 최고의 카드인 '핵'을 이용하고, UN과 미국을 상대로 훌륭한 교섭을 펼쳐 항상 유리한 위치를 차지할 수 있었다. 그렇지만 이라크의 사담 후세인 대통령은 그렇지 못했다. 산유국끼리의 패권 다툼이었던 이란-이라크 전쟁이 아무런 성과 없이 끝나게 되자 초조해진 사담 후세인 대통령은 1991년 쿠웨이트를 침공, 금세기 최대의 하이테크 전쟁인 걸프전을 발발케 했다. 그는 억류된 미국인을 인간방패로 내세우고 포로로 잡힌 미군과 UN군들을 TV에 내보내는 등 상당히 과격한 도발들을 시도하였다. 하지만 전세계를 상대로 하기엔 역부족이었던가. 여러분들도 잘 알다시피 UN군의 '사막의 폭풍작전'에 의해 수개월만에 전쟁은 끝나고 지금은 엄청난 전쟁 보상금과 수출규제에 묶여 나날이 궁핍한 생활을 하고있다. 간혹 중동지역에서 타 국가를 상대로 군사도발을 감행하나 그때마다 UN이나 미군으로부터 처절한 응징을 받는다. 우리는 여기서 도발의 성공과 실패에 대한 대가를 뼈저리게 느낄 수 있다. 앞으로의 도발계의 많은 후배들에게 좋은 타산지석이 될지도 모른다.

▲ 실패한 도발의 전형적인 사례를 보여준다

이런 게 一石二鳥

과거의 단순한 도발에서 벗어나 이젠 과감하게 도발과 공격을 겸하거나 도발이라고 밖에 생각할 수 없는 엽기적인 기술들이 생겨나게 되었다. 이런 종류의 기술들에 당한다면 좌절감과 분노 게이지의 상승작용으로 종종 유혈사태를 유발하게 된다.

■ 도발이 곧 공격이다

이런 종류의 기술들은 자체적으로 낮은 공격력과 판정을 가진 것들이 대부분이고 실제 대전 중에는 의도적으로 노리지 않는 한, 그다지 자주 볼 기회는 없다. 하지만 그만큼 성공시켰을 때의 효과도 크다. 대표적인 예로 「스트리트 파이터」시리즈의 춘리나 사쿠라를 들 수 있다. 그리고 공격력은 가지고 있지 않지만 「킹 오브 파이터즈」시리즈의 도발은 상대의 기력을 감소시킨다.

▲ '미안해' 한마디로 끝이냐?

▲ 도발공격으로 유명한 브라이언의 공중콤보

■ 공격이 곧 도발이다

대체적으로 다른 기술들보다 공격력, 판정면에서는 떨어지지만 대전중에 충분히 사용할 수 있는 공격들. 상대를 농락하며 화려한 공격을 하고 싶을 때 사용한다면 효과 만점. 상대는 엄청난 짜증과 불쾌감에 휩싸이게 된다.

▲ 텔레토비 잭의 여유있는 다운공격

▲ 상대에게 엄청난 무력감과 굴욕감까지 안겨주는 「스타 크래프트」의 아비터 러시

▲ 30초 동안 굴러다니다간 30분 동안 맞게 된다

▲ 진정한 生과 死의 갈림길

▲ 축구게임에서 볼 수 있는 도발

▲ 훗, 억전해 보시지!

제22회 애니메그랑프리

그해의 베스트 애니메이션을 각 부문별로 세심하게 선발하는 애니메이션 시상식인 애니메그랑프리(22회)가 개최되었다. 21세기를 맞이하고서는 처음 개최된 이번 시상식에서는 당연한 듯이(?) 카드캡터 사쿠라의 독무대. 전 6부문 중 남성캐릭터 부문을 제외한 5부문을 제패하는데 성공하여 폭발적인 인기를 과시하였다. 소수에게는 새로운 세기가 열림과 동시에 이뤄낸 엄청난 쾌거일 수도 있다.

그랑프리작품 부문

1위 카드캡터 사쿠라(2기)

2위 카우보이 비밥

3위 무한의 리바이어스

4위 카드캡터 사쿠라(1기)

5위 극장판 카드캡터 사쿠라

6위 선계전 봉신연의

7위 턴에이 건담

8위 투 하트

9위	지켜줘 수호월천!!
10위	체포하겠다 극장판
11위	아키하바라 전뇌조 2011년의 여름방학
12위	그와 그녀의 사정
13위	세이버 마리오넷 J TO X
14위	심술쟁이 마녀 도레미
15위	소녀혁명 우테나 절대운명 묵시록
16위	헌터×헌터
17위	마술사 오펜
18위	신풍괴도 잔느
19위	명탐정 코난
20위	원피스

여성 캐릭터 부문

1위 키노모토 사쿠라 카드캡터 사쿠라

2위 샤오린 지켜줘 수호월천!

3위 카미기시 아카리 투 하트

4위 마론 신풍괴도 잔느

5위	라임- 세이버 마리오넷 J TO X
6위	페이- 카우보이 비밥
7위	엑셀- 어설픈 실험 애니메이션 엑셀♡사가
8위	하이바라 아이- 명탐정 코난
9위	미야자와 유키노- 그와 그녀의 사정
10위	다이도우지 토모요- 카드캡터 사쿠라
11위	아오이- 무한의 리바이어스
12위	크리오- 마술사 오펜
13위	코바야카와 미유키- 체포하겠다 극장판
14위	야마모토 요코- 자, 가라! 우주전함 야마모토 요코
15위	디아나- 턴에이 건담
16위	달기- 선계전 봉신연의
17위	츠바메- 아키하바라 전뇌조 2011년의 여름방학
18위	텐죠 우테나- 소녀혁명 우테나 절대운명 묵시록
19위	네아- 무한의 리바이어스
20위	쿠루미- 강철천사 쿠루미

남성 캐릭터 부문

1위 스파이크 카우보이 비밥

2위 오펜 마술사 오펜

3위 리 샤오란 카드캡터 사쿠라

4위 롤랑 턴에이 건담

5위	태공망- 선계전 봉신연의
6위	유에-카드캡터 사쿠라
7위	에도가와 코난-명탐정 코난
8위	아이바 코우지-무한의 리바이어스
9위	아이바 유키-무한의 리바이어스
10위	크라피카- 헌터×헌터
11위	후지타 히로유키- 투 하트
12위	사쿠야- KAIKAN카이칸 플레이즈
13위	고쿠도- 고쿠도군 만유기
14위	루피- 원피스
15위	키노모토 토우야- 카드캡터 사쿠라
16위	마미야 오타루-세이버 마리오넷 J TO X
17위	타스케- 지켜줘 수호월천
18위	아크- 아크더래드
19위	아카키 순스케-다이가드
20위	츠키시로 유키토- 카드캡터 사쿠라

TV시리즈 서브타이틀 부문

1위 카드캡터 사쿠라(2기)
사쿠라와 최후의 심판(46화)

2위 세이버 마리오넷
JTO X -빛…(25화)

3위 카우보이 비밥
더 리얼 포크 블루스(26화 후편)

4위 지켜줘 수호월천!
사랑은 운명을 초월하고~(22화)

5위 카드캡터 사쿠라(2기)
사쿠라와 샤오란과 엘리베이터(57화)

6위 카드캡터 사쿠라(1기)
사쿠라의 멋진 크리스마스(35화)

7위	마술사 오펜- 여로의 종착(24화)
8위	투 하트(13화)- 눈 내리는 날(13화)
9위	카드캡터 사쿠라(제1기)- 사쿠라와 케로와 샤오란과(32화)
10위	에덴즈 부이- 천지의 소년(26화)
11위	쥬베이짱 러브리 안대의 비밀- 밤이 지나니 아침이 왔다(최종회)
12위	무한의 리바이어스- 다가올 때(1화)
13위	원피스- 나는 루피! 해적왕이 될 남자다!(1화)
14위	턴에이 건담- 밤중의 여명(27화)
15위	아크더래드- 빛나는 소년(최종회)
15위	어설픈 실험 애니메이션 엑셀♡사가- 육도신사 살해계획(1화)
17위	카드캡터 사쿠라(2기)- 사쿠라와 이상한 나라의 사쿠라(55화)
18위	카우보이 비밥- 하드 럭 우먼(24화)
19위	명탐정 코난-검은 조직에서 찾아온 여자, 대학교수살인 사건(129화)
20위	명탐정 코난- 하늘을 나는 밀실, 쿠도신이지 최초의 사건(162화)

성우 부문

1위 하야시바라 메구미

2위 탄게 사쿠라

3위 미나미 오미

4위 쿠와시마 호코

5위 코우다 마리코

6위 오가타 메구미

7위	야마데라 코이치
8위	시이나 헤키루
9위	오시이 소우이치로
10위	이와오 준코
10위	이이즈카 마유미
12위	타카야마 미나미
13위	세키 토모카즈
14위	이시다 아키라
15위	미츠이시 코토노
16위	모리쿠보 요타로
17위	유키 아로
18위	야마구치 갓페이
19위	쿠마이 모토코
20위	미야무라 유코

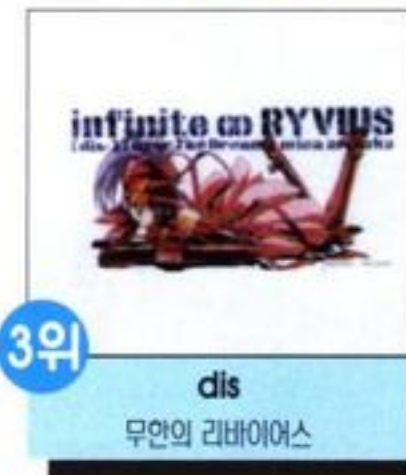
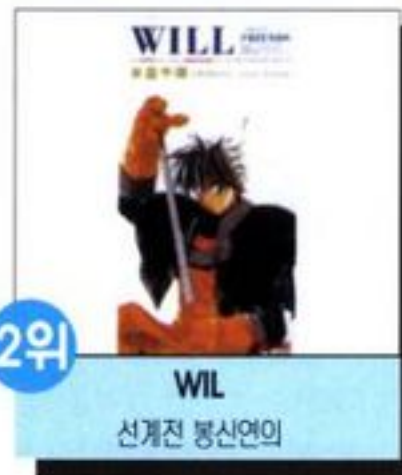
애니메이션 주제가 부문

1위 플래티나
카드캡터 사쿠라(2기)

2위 WIL
선계전 봉신연의

3위 dis
무한의 리바이어스

4위 Catch You Catch Me
카드캡터 사쿠라(1기)

5위 심술쟁이 마녀 카니발
심술쟁이마녀 도레미

6위	Feeling Heart- 투 하트
7위	머나먼 이 거리에서- 카드캡터 사쿠라 극장판
7위	Tank!- 카우보이 비밥
7위	천사의 휴식- 자, 가라! 우주전함 야마모토 요코
10위	Proot of Myself- 세이버 마리오넷 J TO X
11위	안녕- 헌터×헌터
12위	BLUE- 카우보이 비밥
13위	붉은 꽃 You're gonna change to the flower- 에덴즈 부이
14위	턴 A 턴- 턴에이 건담
15위	글쎄- 지켜줘 수호월천!
16위	Lively Motion- 세이버 마리오넷 J TO X
17위	CALLING- 체포하겠다 극장판
17위	키스부터 시작되는 미라클- 강철천사 쿠루미
19위	워아!- 원피스
20위	only one, No.1- 디지캐럿

가이버를 닮았네. 맥빠진 맥가이버같으니…

제너레이터 가울

이 작품은 1998년 타츠노코에서 제작된 애니메이션으로서 생체병기를 소재로 한 SF 학원 액션물이다. 일본 애니전문지 '애니미디어'에 연재된 '사사메유키 준(細雪純)'의 만화가 원작이며, 감독인 '미즈시마 세이지(水島精二)'는 「슬레이어즈 넥스트」, 「신세기 에반게리온」, 「대운동회」, 「기동전함 나데시코」의 연출을 맡은 경력을 가지고 있다. 그냥 간단히 말해 수많은 연출가 중 한 명이었다…. 어쨌든 여기에 소개해놓은 건 TV판 애니메이션 1화의 내용뿐이니 지면만을 보고 애니메이션 전체를 판단하는 실수는 하지 않았으면 한다.

제작사	타츠노코 프로덕션
러닝타임	20분

■ 가울(16세, 남)

주인공으로서 코우지, 료우와 함께 현재로 떨어진다. 밝고 대범하며 천진난만하고도 저돌적이다. 나쁘게 말하면 까불거리고 둔감하며 세상물정에 어둡고 단순하다는 것이다. 제너레이터 가울로 변신하여 수수께끼의 적들과 싸워 나간다. 하지만 가끔 진지한 모습은 보여준다.

■ 타쿠마(?세, 남)

극한류 공수의 창시자… 가 아니라 오쥬학원의 과학자. 학원의 감시 하에 세포강화이론의 연구를 하고 있으며 일행의 목표이기도 하다. 생긴 것만으로도 온갖 상상을 할 수 있게 만드는 인물. 오타쿠의 표본인 듯도 하지만 다시 보니 저스티스 학원의 히데오 선생을 닮은 듯….

타츠노코(たつのこ) 프로덕션

타츠노코 프로덕션은 1962년 애니메이션, 특촬물 제작 등 다목적으로 설립된 회사이다. 깊은 역사를 가지고 있는 만큼, 80년대에 봐오던 일본 TV 애니메이션에는 그들이 제작한 것도 다수 있다. 아마 아래의 애니메이션을 본 기억이 있는 사람이라면 지금쯤 20, 30대가 되어있으리라. 아래에 있는 작품 외에도 「초시공요새 마크로스」, 「기갑창세기 모스피다」, 「천공전기 슈라토」, 「무책임함장 테일러」, 「초시공기단 서전크로스」, 「신세기 에반게리온」 등의 친숙한 작품을 제작했다.

※국내 제목이니 칙오 없으시길

72년 作 「피노키오의 모험」. 원작과 오리지널을 조합한 교묘한 구성만 인상에 남는 작품

73년 作 개구리 왕눈이」. 애니가 기억나지 않는 사람이라도 주제가만큼은 꿈에서도 나올 것이다

76년 作 「이상한 나라의 폴」. 원제인 「폴의 미라클 대작전」은 영어, 한자 땜에 당시 국내사정에 맞춰 변경되었던 것일까?

70년 作 「꿀벌 마야의 모험」. 꿀벌이 등장하는 엄마찾아 삼만리다(약간 다를지도…)

73년 作 「인조인간 캐산」. 당시의 박사들은 자식을 개조시키거나 부려먹는 것을 즐겼다. 당시 도시락통, 물통, 가방 디자인을 휩쓸던 캐릭터

72년 作 「독수리 오형제」. 오형제라지만 사실 여자도 하나 끼어있으며 독수리는 둘밖에 등장하지 않는다. 「독수리 형제와 기타 조류 모임」. 이 제목에 적합한 듯

69년 作 「유도보이」. 열혈 유도만화로서 처음 아버지가 살해당할 때 주인공이 보여주는 대사는 패륜아의 기반을 닦아놓기 충분했다. 멱살을 흔들며 "전하무적이랬잖아. 아버지 바보!!" …였던가?

제너레이터 가울의 대강설명

무대는 서기 2007년의 오쥬(皇樹) 학원도시. 여기는 최신 테크놀로지(technology)가 집약된 연구도시이며 각 분야의 전문가를 키우기 위해 설립된 오쥬학원이 있다. 이 학교에 통학하는 학생은 어느 방면에 대해서는 탁월한 능력을 지니고 있다. 어느 날, 오쥬학원 고등부에 코우지, 료우, 그리고 가울이라는 3인의 전학생이 온다. 그 날 이후 평온해 보이기만 하던 학교생활 뒤에서는 요상한 전투가 벌어지게 된다. 3인을 습격하는 괴물들과 싸우는 하얀 그림자. 제너레이터라고 불리는 이들의 스피드와 파워는 인간을 훨씬 초월하고 있다. 가울, 코우지, 료우. 3인의 정체와 목적은? 또, 그들을 습격하는 제너레이터와 뒤에서 아금아금 움직이는 수수께끼의 조직 쿠베레는…?

인류의 새로운 가능성이자 새로운 위협을 만들어낼 수도 있는 생체세포강화이론. 그 이론의 완성과 실현을 노리는 강대한 조직에 대항하는 3인의 총각들. 그러나 그들에게 남은 시간은 앞으로 3개월뿐이다. 그러니까 빨리 보자.

▪ 코우지(17세, 남)

KOUJI

3인의 리더적인 존재. 어떤 일에 대해서도 냉정함을 잃지 않는다. 순간 판단력이 뛰어나며 약간 뻔뻔스러운 성격으로 세상의 짐을 혼자서 다 짊어진 듯한 캐릭터이다.

▪ 료우(16세, 남)

RYOU

3인의 브레인이랄 수 있는 천재과학자. 상냥한 성격이지만 감정에 치우칠 때가 많아 고민하는 일이 많다. 가울의 남자다움과 코우지의 냉정함을 동경하고 있으며 3인 중에서는 가장 귀여운 외모를 하고 있다.

▪ 마사미(16세, 여)

MASAMI

3인의 동급생으로 그들이 하숙하는 집의 딸이다. 호기심도 왕성하고 제멋대로의 위험한 성격. 하지만 가울과 티격태격 거릴 때의 표정은 아주 매력적이다. 어머니와 단둘이서 살고 있으며 나츠메와는 친한 친구 사이. 오쥬학원 가정과 전문.

제 1 화
내방자(來訪者)

어느 화창하지 못한 밤, 16세 소녀 마사미는 자신의 방에서 빈둥거리고 있었다. 그러나 빈 방의 창문을 닫으라는 어머니의 명에 투덜대며 늘어진 몸을 이끈다. 창문을 열자 일기예보대로 광풍이 몰아치고 있었다. 일기예보가 맞을 때도 있다니 참으로 신비로운 일이 아닐 수 없다. 순간 멀리서 한줄기 빛이 일어나 마사미는 깜짝 놀란다. 이것은 번개일까?

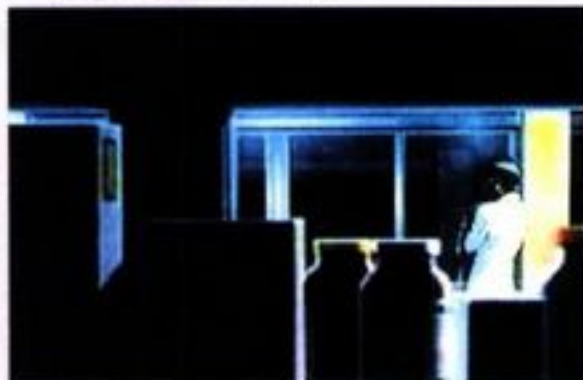
▲ 왠지 모를 공감대가 느껴진다

▲ TV시청 중? 사실은 미니게임기를 가지고 놀고 있다

▲ 몰아치는 바람에 기뻐하는 마사미

▲ 지난달 부기팝에서도 이런 일이 있었다

빛줄기가 일어나는 순간 다른 장소에서는 이에 반응하는 자들이 몇몇 보인다. 하지만 지금으로서는 그들의 목적과 성격을 알 수 없다. 그리고 빛줄기 아래에 위치한 숲 속에서는 사람들의 다급한 목소리가 들리고 있다. 그들은 뒤이어 등장한 어떤 괴물에게 기습당할 위기에 처해지는데….

▲ 어느 건물에서 괴로워하는 타쿠마

▲ 로코의 모습도 보인다

▲ 아따, 그놈 크다

▲ 붙잡혀버린 료우, 그동안 제네레이터 가울을 시청해 주셔서 감사합니다

광풍의 밤이 지난 다음날 아침, 마사미는 자신이 입으려했던 옷을 맘대로 세탁해버렸다고 어머니에게 신경질을 낸다. 어머니는 아무렇지도 않은 얼굴로 애인 만나러 가는 것도 아니면서 뭘 그러냐고 반문하자 할말을 잃은 마사미. 그렇다면 양치질이나 할 수밖에….

방금 전까지도 느긋한 시간을 보내던 마사미는 갑자기 아르바이트에 늦었다며 잽싸게 자전거를 타고 날아간다. 그리고 그 옆의 숲에서는 그녀를 지켜보던 노란 머리통이 불쑥 나타난다. 노란 머리통… 아니, 사람은 다른 2명의 남자와 함께 이런저런 대화를 나눈다. 그런데 왠지 다른 세계에서 떨어진 사람들이나 할만한 묘한 화제인데. 여자가 있다는 둥, 정보를 수집해야한다는 둥 이상한 소리를 해댄다. 그 3인의 정체는 누구나 눈치챌 수 있듯이 주인공인 가울, 코우지, 료우였다.

▲ 얼씨구, 딸 하나만 더 있으면 퍼스트 키스인가?

▲ 마사미왈 "나름대로 신경쓰고 있단 말야"

▲ 남의 시선을 의식하지 않을 때 여인은 괴수가 된다

▲ 늑장부리더니, 자전거를 탈 땐 이 정도의 스커트를 권장

▲ 불쑥불쑥 노란 머리통

▲ 주인공의 복장은 전투 후든, 태풍이 몰아치든 깔끔해야 한다

▲ 지나가는 할머니에게 대화를, 이후 코우지에게 경솔하다는 핀잔을 듣는다

■ 나츠메(16세, 여)

NATSUME

마사미와 3인의 동급생으로 너무나 조용하고 내성적인 성격. 식물학 전문이다. 일행의 목적과 비밀을 알게되며, 때때로 일행을 도와주기도…. 참고로 1화서의 존재감은 거의 제로이다.

■ 료코(?세, 여)

RYOKO

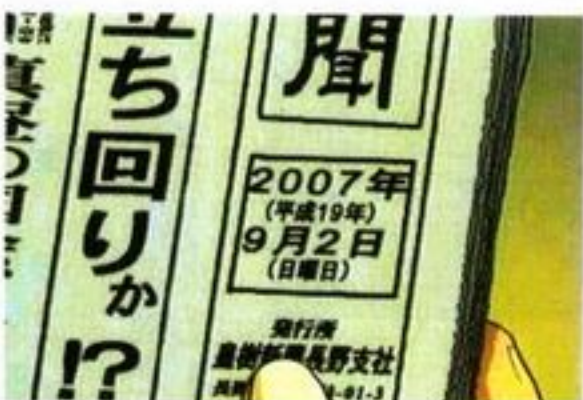
클래스의 부담임. 은근슬쩍 일행에게 흥미를 보인다. 난 나쁜사람이지롱 이라고 얼굴에 써 놓은 건 아니지만 아무리 봐도 악당같이 생겼다. 역시 1화에서는 존재감이 없음.

■ 카나에(?세, 남)

KANAE

료코와 평상시에 함께 행동하는 수수께끼의 남자. 예쁘장하게 생겼지만 덩달아 악당으로 만들어 주자. 1화에서는 악역중 최다 등장횟수를 자랑한다.

번화가의 가판대에서 신문으로 시대를 확인해 보는 코우지. 일행이 돌아간 후 기다렸다는 듯이 한 남자가 나타난다. 그리고 코우지가 살펴본 신문을 구입하고는 일행이 사라진 곳을 바라보는데. 한편 계속해서 걸어가던 일행은 네트워크를 이용하여 정보를 수집하려 한다. 가울은 밥먹고 하자고 일행에게 계속 투덜거리지만 정보수집 오타쿠인 동료들에게 씨알도 먹히지 않는다. 오히려 코우지는 망이나 보라며 내몰아버리는데. 결국 삐질대로 삐진 가울은 혼자서 터덜터덜 어딘가로 가버린다. 어제의 영웅은 오늘의 폐인.

▲ 물건을 가지고 돈을 지불하지 않는다면 상거래는 이루어질 수 없다

▲ 2007년, 이 작품은 근 미래를 배경으로 한다

▲ 어딜가나 이런 녀석이 있다

▲ 그래, 미래는 네트워크의 시대야

▲ 밥을 찾아 헤매 도는 쓸쓸한 남자

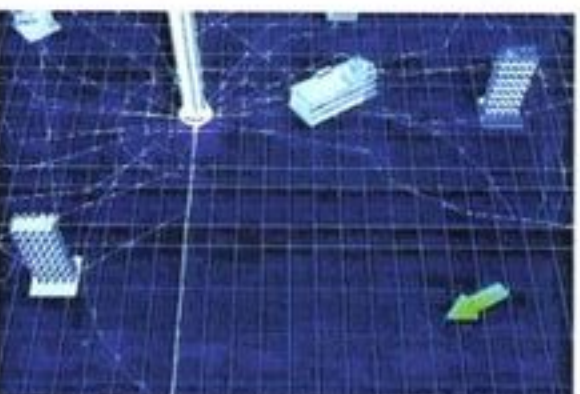
가울이 다시 번화가로 향해 터벅터벅 걷던 중 햄버거샵의 먹음직스러운 간판이 번쩍 눈에 뜨인다. 돈이 없어 문앞에서 침만 질질 흘리고 있는 가울. 하지만 이 햄버거샵은 성질 더러운 마사미의 아르바이트 장소였다. 결국 마사미의 시야에 들어와 버린 가울.

▲ 알바정신이 투철한 마사미

▲ 처절함에 고개가 숙여진다

▲ 무·서·워

그동안 코우지와 료우는 고에너지 물리화학연구소가 모여있는 링타워를 발견하고 감탄사를 연발하고 있었다. 그러던 중 빈공간으로 보이는 장소를 발견하고는 의문을 품는다. 그곳을 클릭하자 처음에는 에러표시가 뜨다가 이내 4자의 영문자가 드러난다. 아우게(auge). 그들은 이곳을 시작의 땅이라 부르는데.

▲ 여기가 링타워

▲ 빈 공간의 정체는? 혹시 2007년 게임파워 기밀 편집부?

가울과 마사미는 이때까지도 계속해서 신경전을 벌이고 있었다. 마사미는 가울에게 거룩한 '변태'의 칭호를 뒤집어씌운 후 경찰을 부르려한다.

▲ 그들의 첫 만남은 아름다웠다

▲ 마사미: 아항, 제복사진 찍어서 갖다 팔려고…?

결국 정보수집을 끝마친 료우는 네가사 타쿠마란 자를 발견하지 못했다며 아쉬움을 감추지 못한다. 하지만 코우지는 링타워에서 직접 찾으면 된다고 여유를 보이는데. 료우도 ID를 확보해 놓은 상태라며 덩달아 여유를 보인다. 그리고 사라진 가울을 찾아 번화가로 들어온 둘은 사람들이 모여있는 곳을 보게 된다.

▲ 아마 변비에 걸린 듯한 기분

▲ 민주경찰 출두요, 중앙엔 아후로가…

아니나다를까 거기에는 경찰 앞에서 실랑이를 벌이고있는 가울과 마사미의 모습이 있다. 결국 경찰의 필살대사 "자세한 말은 가서 하지?"에 의해 파출소로 모셔진다. 물론 세명 다. 그 와중에 그런 3인을 지켜보는 한명의 남자가 있었으니….

Animation

▲ 항변을 해보는 가울

얼씨구, 저놈 좀 보게 ▶

▲ 그가 쓰러진 이유는?

▲ 이 손의 정체는?

파출소에 끌려간 3인. 그러나 생긴 것과는 다르게 상냥한 경찰관에 의해 우동을 얻어먹고 격려의 말까지 듣는다. 하지만 사실 이 모든 것은 ID조작으로 인해 가능해진 것. 그리고 서비스로 경찰차에 일행을 태워 집 주위까지 바래다주는데, 차 속에서 3개월밖에 시간이 없다며 진지해지는 코우지. 그리고 놈들이 서서히 쳐들어올 것이라며 의미심장한 말을 한다.

너무나 친절한 경찰관 ▶

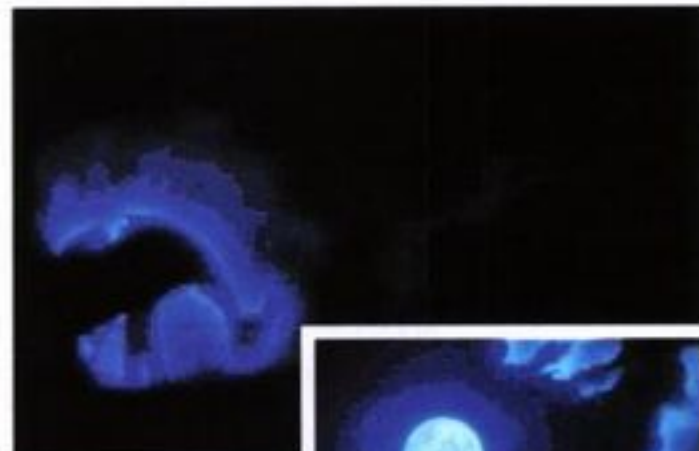
이제부터 시작이다 ▼

곧이어 어제 일어난 전투의 회상장면. 정체불명의 괴물에게 잡혀버린 료우를 구하기 위해 가울은 제너레이터로 변신하게 된다. 날렵한 동작으로 적을 해치운 가울은 곧 인간으로 돌아오지만 동료들을 의식하여 보지 말라고 한다. 고통받는 것은 자신 하나만으로 족하다면서.

▲ 적에게 잡힌 료우

◀ 료우를 구하기 위해 제너레이터로 변신

▲ 생체병기란 이런 것이다

▲ 괴롭나?

▲ 인간으로 돌아오면서 힘겨워 하는 가울

허, 달도 밝구나 ▶

자신들이 하숙할 집 주위에서 내린 일행. 가울은 집이 낡았다고 투덜거리며 기둥을 마구 흔든다. 그러자 방이 있다고 쓰여져 있는 간판이 툭하고 떨어져 가울의 머리에 부딪히는데, 이 소리를 들은 하숙집의 사람이 무슨 소리냐며 밖으로 나온다. 역시나 그녀는 여러분의 예상대로 마사미였다. 그녀는 가울의 모습을 보더니 깜짝 놀라고 그녀의 어머니도 밖에 나와 소란의 이유를 확인한다. 으르렁거리는 가울과 마사미는 제쳐두고 아무렇지도 않게 어머니와 사무적인 대화를 나누는 코우지. 그들이 여기서 하숙하게 되었다고 들은 마사미의 표정은 당연히 일그러질 수밖에…. 그리고 가울과 마사미의 절규를 끝으로 1화는 장엄한 막을 내리게 된다..

▲ 이런 건 위험한 행동이다

▲ 우오옷!!

▲ 마사미 으르렁 버전

▲ 가울의 대항

▲ 신세를 지게되었다는 말이 결정타

1화에 대해 한마디 해볼까요

나름대로의 세계관도 형성되어 있는 듯하고 캐릭터들의 색깔도 뚜렷하게 드러나는 작품이다. TV시리즈인 만큼 시청자들의 취향에 맞게 학원물의 요소에 액션을 가미시켜 대중적인 구성을 하고 있다. 아직 모든 작품을 감상하지 못해 자세한 것은 알 수 없지만 하나씩 벗겨지는 등장인물들의 수수께끼도 꽤 궁금증을 유발시킨다. 전체적으로 너무나 무난하지만 거기에 따라 별 특징이라고 내놓을 만한 것을 찾기 힘들다. 왠지 어디서 본듯한 전체구성과 캐릭터 설정 등 너무 진부하지 않나 싶다. 액션과 학원물의 요소를 섞어 넣은 것도 오히려 각 장르의 팬들에게 외면을 받을 수 있는 요소가 아닐까? 가볍게 즐기기엔 약간 혼란스럽고 파고들기에는 약간 모자란 작품이라 생각된다. 그건 제작사가 예전부터 대중적인 TV시리즈를 제작해온 만큼 어쩔 수 없는 일이리라. 그래도 확실한 것은… 「퍼스트 키스 이야기」보다는 볼만하다. 관심있는 사람은 한 번 구해 보시길….

ANIMATION 명작 스테이션

후리쿠리 (フ)(リ)(ク)(リ)

「신세기 에반게리온」, 「그와 그녀의 사정」, 「이상한 바다의 나디아」 등의 굵직한 작품으로 신뢰도를 구축한 '가이낙스'. 그리고 게이머들에게는 「더블 캐스트」, 「계절을 안고서」 등의 야루도라 시리즈로 친숙한 '프로덕션 I.G'. 이 두 애니메이션 제작사가 함께 손을 잡고 총 6화로 구성된 오리지널 DVD 애니메이션 「후리쿠리」를 만들어냈다. 에반게리온의 캐릭터 디자이너인 사다모토 요시유키라는 인물이 참가했다는 자체만으로도 팬들의 관심을 사고있는 작품이 바로 이 「후리쿠리」이다. 4월 26일에 발매된 1화를 재빨리 입수하여 그 내용에 대해 분석해보는 시간을 바로 지금, 바로 여기서 가진다.

…관심있는 사람 모집中.

글: 紳士일당

- 원작: 가이낙스
- 원안·감독: 츠루마키 카즈야(鶴巻和哉)
- 비주얼 컨셉·캐릭터 디자인: 사다모토 요시유키(貞本義行)
- 작화감독: 히라마츠 타다시(平松禎史)
- 미술감독: 오구라 히로마사(小倉宏昌)
- 음악: the pillows, 미츠무네 신키치(光宗信吉)
- 제작사: 가이낙스/프로덕션 I.G
- 러닝타임: 20분

혹시나 에반게리온의 감독이었던 안노 히데아키의 신작을 기대한 사람에게는 스탭진을 보고 약간 실망감이 들지도 모르겠다. 이번에 감독을 맡게된 인물은 에반게리온 TV판의 부감독, 에반게리온 극장판 감독, 그와 그녀의 사정에서 총콘티와 연출을 맡았었던 츠루마키 카즈야. 그리고 위에 공개된 스탭들은 대부분 에반게리온과 그와 그녀의 사정 등의 대작을 제작했던 사람들이다. 그 믿음직한 제작진들이 후리쿠리에서 21세기에 맞는 새로움을 보여주겠다며 의욕이 넘치는 발언을 하고 있는데(매체도 DVD이고), 그리고 예측불허의 스토리와 연출, 구성 등을 혁신시켜 자유분방한 애니메이션을 제작하는데 중점을 주겠다고도 말한다. 그들이 보여준다는 새로운 감각의 애니메이션 후리쿠리는 과연 어떤 작품일까?

등장인물

① 난다바 나오타

이 애니메이션의 주인공이며 소학교(초등학교다) 6학년. 나이에 비해 어른스럽지만 꽤나 암울한 성격에다가 건방지기까지 하다. 게다가 가족에 대한 신뢰감도 적은 듯. 항상 배트를 가지고 다니는 버릇이 있다. 성우는 이 작품으로 첫 주역을 맡은 미즈키 준(水樹洵).

② 하루하라 하루코

두 명의 이로인 중 한 명. 나이는 불명이지만 가이낙스 측에서는 '자칭 19세'라고 한다. 역할만으로 보면 이 애니메이션의 대한 모든 의문점을 풀어줄 인물인 듯하다. 왠지는 모르지만 나오타에게 접근하여 온갖 만행을 저지르는 괴여인. 마을에 오기 전에는 여기저기 떠돌아다닌 것 같은데, 그 실상은 가이낙스 밖에 모른다. 성우는 「그와 그녀의 사정」의 츠바사, 「지구 방위기업 다이가드」의 리카를 맡은 신타니 마유미(新谷真弓).

③ 사메지마 마미미

이로인 중 한 명으로 고등학교 2학년이다. 나오타의 형과 사귀었지만 사정에 의해 지금은 만나지 못하고 있다. 자신보다 연하인 나오타에게 의지하는 일이 많으며 오묘한 관계를 유지하고 있다. 전체적으로 애니메이션 내용자체가 정체불명이라 가련한 캐릭터인지 푼수캐릭터인지는 판단하기 힘들지만 현재 정신적 고통에 빠져있는 것은 확실하다. 성우는 광고와 연극무대에서 활동하던 카사기 이즈미(笠木泉). 애니메이션계에서는 이 작품이 데뷔작이라고 한다.

④ 칸치

나오타, 하루코와 밀접한 관계(?)랄 수 있는 고성능 로봇. 자세한 것은 잘 모르겠지만 전투에는 나름대로 뛰어난 듯하다. 앞으로의 행방에 귀추가 주목되는 캐릭터. 말하는 것을 보지 못한 관계로 성우는 알 수 없다.

⑤ 니나모리

나오타의 급우이자 학급의 위원장(반장이다). 스타일에서나 성격에서나 왠지 아스카를 연상시킨다. 성우는 연극을 중심으로 활동한 이토우 미카(伊藤實華).

⑥ 가쿠

나오타의 급우. 상당한 수다쟁이로 소식통인 듯하다. 그 외에는… 아. 성우는 미야지마 아키라(宮島章).

⑦ 마사시

나오타의 급우. 가뜩이나 존재감없는 가쿠보다도 더욱 비중이 낮은 인물. 주로 TV에서 활동하던 스즈키 카즈히토(鈴木和人)가 목소리를 담당.

⑧ 난다바 카몬

나오타의 아버지이며 타락한 편집자. 오색기에다 말장난을 즐기며 시끄러운 행동을 자주 일삼는다. 게다가 푼수끼도 있다. 개인적으로 뇌를 해부해 보고싶은 인물 2위(1위는 하루코). 성우는 마츠오 스즈키(松尾スズキ).

⑨ 난다바 시게쿠니

나오타의 할아버지로 예전 빵제조장인이었다. 왠지 냉소적인 성격인 듯. 성우는 이토 히로시(緖博).

미유미유

나오타가 기르는 고양이. 짐승인 주제에 낙심종고 하는 일도 없다. 게다가 고양이라지만 거의 곰의 체형을 하고 있는 것도 화가 난다. 성우는 남자일 것이란 예측 정도.

1화의 스토리라인

PART A

강변에서 이야기를 하고있는 두 명의 남녀. 세라복을 입은 여자는 상대가 듣던지 말던지 일방적으로 주절거리며 배트를 휘두르고 있다. 무관심한 표정으로 옆에 앉아있는 상대는 당연히 같은 또래의 남자친구라고 생각되겠지만… 의외로 소학생쯤 되어 보이는 꼬마다. 계속 이어지는 여고생의 이야기를 퉁명스럽게 잘라버리는 건방진 꼬마.

강변에서 숙제를 하는 암울한 아이와

혼자서 수다를 떠는 여고생

그리고 여고생은 아이를 배트로 내리친다… 로 착각하지 말자

나오타와 마미미의 잡담은 계속되고…. 마미미가 나오타에게 왜 야구를 하지 않느냐고 묻자 나오타는 말을 돌리려는 듯도로 반문한다. 하지만 넉살좋게 받아넘기는 마미미.

그리고 마미미의 눈이 빛난다 싶더니 이내 일이 벌어진다. 천천히 나오타의 뒤를 감싸안는 마미미. 그리고 묘한 행동을 하는데… 도대체 무슨 사연이 있는 것일까? 그 이유는 차차 밝혀진다.

먹이를 찾아 산기슭을 헤매는 맹수의 눈

이봐, 이러면 안돼, 온 가족이 보는 게임파워라구

아동학대의 현장(?)이라고 생각해 줘, 제발

…우리마을에서는 무식하게 커다란 공장이 눈에 띈다. 의료기기 메이커 '메디컬 메카니카(MM)' 라는 곳이다. 거기서 매일매일 뿜어져 나오는 하얀 연기는 마치 불길한 봉화처럼 희미하게 마을을 뒤덮는다.

이 공장으로 마을을 다림생?

그 때 누군가가 그들을 주시하고 있다

함께 돌아가던 도중 마미미는 자판기에서 음료수를 뽑고 나오타의 목에 난 상처를 걱정해준다. 그리고 자신의 목을 축인 뒤 바로 나오타에게 음료수를 건넨다. 으음…. 그렇다. 이것은 섬나라 사람들이 수시로 활용하는 소재. '간접키스'라는 것이다. 볼이 붉어진 나오타는 잠시 망설이다 이 음료수를 마시지 않고 마미미에게 보이지 않게 내던져버리는데. 그가 마시지 않았던 이유는 단지 신맛을 싫어해서라는 이유뿐이었을까? 그럴 리 없다. 진지한 표정으로 마미미를 향해 무언가를 얘기하는 나오타.

나오타: *저기… 있잖아, 형이… 거기서….*

그러나 그 순간…. 이쪽을 향해오는 한 대의 베스파가 있었다.

수채배경과 캐릭터의 표정, 그와 그녀의 사정이 떠오른다

마미미의 애인인 형에 대해 얘기하려 한다

타올라라, 기타여!!…라고 할 때가 아니잖아

둘을 주시하던 정체불명의 인물이 달려든다

??: 머리 매머드!!!

쾅!!!!!

예술적으로 날아간다

마미미: 으아아

마미미: 기념으로 한 방(참고로 인쇄소의 실수가 아니라 원래 흑백이다)

도대체 왜?

우선 찍고 보는 정신

"나오타 괜찮아?"

??: 타로우는 지금 머리를 다쳤으니 건드리지 않는 게 좋아

마미미: 근데 타로우가 아니라…

??: 죽었어. 이 소년은 완벽하게 타로우적(的)으로 죽었어

마미미: 그러니깐 타로우가 아니라…

…라면서 한 방

방황하다 잃고 무언가를 생각한 듯 헬멧을 벗어던지니

여자가 나왔다

나오타를 살리기 위해 인공호흡을 시도(도대체 왜?)

그때 마미미는…

갑자기 3자의 입장에서 화면을 보며 사태에 대해 논의한다

??: 됐다. 타로우가 살아났다. 마미미: 정말, 타로우가 아니라…

??: 그래? 다행이군. 타로우가 아니라서. 혹시 타로우였으면 위험했어. 정말로 죽는다구

…라고 한 후 기타로 날려버린다

마미미: 결정타?

그리고 쓰러진 나오타를 집어들고 무슨 물건(?)을 찾는 여인. 그것을 보다못한 마미미는 용기를 내어 나오타를 그녀의 손에서 구출해내는데 성공한다. 정신을 차린 나오타는 당연히 열 받았는지 자신의 머리를 강타한 여인에게 따져든다. 그러나 그 여인은 뻔뻔스럽게 알 수 없는 얘기를 몇 마디 하다가 베스파로 마하의 속도를 내며(추정) 도주한다. 남은 자는 병원에 가봐야 되지 않겠냐는 마미미와 여인에게 욕설을 퍼붓는 나오타 뿐. 과연 나오타를 습격한 괴여인의 정체는?

진짜로 집어든다

과연 이 여자들의 머리엔 뭐가 들었을까?

크레이지 베스파

집에 돌아온 나오타는 심각한 고민에 빠진다. 아까 괴여인이 기타로 때린 이마에 혹이 생긴 것이다. 그것도 보통 혹이라면 그다지 문제될 것이 없지만 괴여인이 때린 탓인지 괴혹이 생겨버린 것이다. 마치 도깨비의 뿔, 아니 에반게리온의 뿔처럼 생겨먹은 이것을 처리하기 위해 나오타는 열심히 눌러보지만 잠시 들어갔다가 바로 원상복귀 된다.

결국 다음날 학교에서는 반창고로 뿔을 숨겨놓은 나오타를 볼 수 있었다. 학급의 위원장인 니나모리는 나오타를 보더니 뭔가 숨기는 것이 있는 것 같다며 놀려대는데, 그 순간 친구인 가쿠와 마사시가 달려와서 최근 떠돌고 있는 소문을 퍼트린다. 화제는 어제 만났던 괴여인에 대한 것. 그녀는 '베스파 여자'라는 별칭으로 불리고 있으며 사람에게 사고를 내고는 이런 짓, 저런 짓을 하는 여자라고 한다. 어쨌든 새로운 문제는 나오타의 목에 있는 상처 때문에 화제의 타겟이 베스파 여자에게서 그에게로 넘어왔다는 것. 친구들은 이것저것 물어대고, 회피하기에 여념이 없는 나오타.

에반게리온 패러디?

열심히 떠들어대는 가쿠(고놈 참, 얼굴한번 크군)

에… 걸려버렸습다

결국 병원에 가보기로 한 나오타. 베스파 여자와는 관계없다고 중얼대며 병원으로 향한다. 그의 앞에 철길이 가로막아 잠시 대기해주기로 마음먹은 순간, 등뒤에서 요상한 기척을 느낀다. 아니나 다를까 바로 어제의 괴여인이 어느 샌가 떡하니 버티고 있었다.

베스파 여자: ***오호, 느낌이 좋은 걸. 이봐, 어제 어떻게 됐나? 아무 일도 없었어? 무슨 일 있었을 거 아냐? 이상한 거 말야.***

얼버무리던 나오타는 그녀가 혼자 도취에 빠져 수다를 떨고 있을 때 파란불의 타이밍을 맞추어 잽싸게 도망가는 데 성공한다.

곧 병원으로 도착한 나오타는 침대에 누워 진찰을 받는다. 침대에 올라가 있던 나오타는 병명을 묻지만 간호원은 후리쿠리가 어쩌니 쪼끄만 게 헛짓거리를 하니까 그렇게 된 거라는 둥 계속 묘한 소리를 해대는데, 이상한 느낌을 눈치채고 눈가리개를 벗은 나오타. 아니나 다를까 눈앞에 보인 것은 스토커를 방불케하는 베스파의 여인이었다. 약간 난폭한 행동을 일삼으며 나오타와 대화를 나누고 싶어하는 그녀였지만 나오타는 필사적으로 도망친다.

베스파 여자: *어라, 어디 갔지? 이봐, 타로우-!!*

길을 다닐 때는 핑크빛 머리의 여인을 주의합시다

과연, 이마에 혹이 났을 때에는 갈비뼈를 진찰하는군

이 정도면 가히 호러물이 아닐까?

약간의 난폭한 행동, 그녀의 광기를 엿볼 수 있다

어디서 많이 보던 장면인데…

진짜는 여기에

'순풍산부인과' 보다 더 시끄럽다

PART B

집으로 돌아온 나오타는 전화를 받고 있다. 사진에 대한 얘기를 하는 것을 보니 아마도 마미미인 듯 싶다. 만나자는 말에 퉁명스레 거절하고 자신의 방으로 가는 나오타와 강변에서 휴대폰을 들고 쓸쓸하게 서있는 마미미. 나오타는 침대에 엎어져서 조용히 생각에 잠긴다.

깜빡 잠이 들었다가 문득 정신을 차려보니 아름다운 석양 대신에 어두운 암흑만이 깔려있다.

나오타: *형의 꿈을 꿨다. 꿈속에서 본 형의 스윙은 예전 그대로…*

배가 고파진 나오타는 아래층으로 향한다. 아무 생각없이 방으로 들어간 나오타는 엄청난 충격을 받는다. 할아버지 시게쿠니, 아버지 카몬, 그리고 베스파의 여자…. 베스파의 여자다아앗!!!!!!!!!

카몬은 베스파의 여자를 소개한다. 그녀의 이름은 하루하라 하루코이며 오늘부터 가정부로 일하게 되었다고. 카몬은 하루코가 굉장히 마음에 든 모양이다. 하루코에 의해서 가족들에게 인공호흡 때의 키스와 마미미에 대한 일들을 들켜버려 약간의 오해를 사고 만다. 여기서 한가지 알아낼 수 있는 것은 이 집의 구성원 중 정상인이 한 명도 없다는 사실이다. 냉소적인 할아버지와 괴팍한데다 말장난 매니아이자 호색가인 아버지, 고양이로 보기 힘든 고양이(?)까지. 나오타의 성격이 암울한 이유를 알 수 있는 장면이 아닐 수 없다.

쓸쓸한 아가씨와 아름다운 석양

저게 고양이야? 곰이야?

나오타: 너는(오해 말라, 만화책을 직접 캡쳐한 것이 아니다)!!

카몬: 오늘부터 우리 집에서 일하게 된 하루하라 하루코

카몬이 붕대를 감은 이유와 하루코와의 관계는?

시게쿠니: 확 죽어버리지, 카몬: 아버지를 위한 가정 붑니다

카몬은 이런 야망을 품고 있었다

광란의 저녁식사가 끝나고 목욕을 하는 나오타. 자신의 방에 돌아왔을 때 눈앞에 보이는 것은 바로 하루코였다. 몸으로 대화를 하던 하루코답지 않게 지금은 나오타와 말이 약간 통하는 상태. 나오타는 그녀에게 방에 맘대로 들어오지 말라고 주의를 준다. 그리고 하루코의 정체를 묻지만 그녀는 유랑의 가정부라느니 우주인이라느니 이상한 소리를 한다. 이번에는 반대로 나오타에게 질문공세가 퍼부어진다. 역시나 반창고가 붙여진 이마에 대해 궁금해하지만 역시 나오타는 대답을 거부하는데, 어쩌다보니 나오타의 형에 대한 화제로 넘어간다.

나오타: *어쨌든 여기는 형 자리니까 절대 아무나 재워줄 수 없다고.*

하루코: *형은 몇 살? 지금 어디에 있어?*

나오타: *미국.*

하루코: *뭐 하러?*

나오타: *야구.*

그리고 잠을 자기 위해 침대로 누운 나오타의 뒤에 불쑥 누워버리는 하루코. 여기서 잘 거냐고 묻는 나오타에게 하루코는 이층침대의 위는 형 자리니까 어쩔 수 없다고 우긴다. 투덜거리며 아래층으로 내려온 나오타. 이를 본 카몬은 진지하게 말해보자며 하루코에 대한 얘기를 한다. 이에 나오타는 원하는 대로 하라고 했지만 카몬의 장난기가 다시 발동하자 질려버리는데, 그런데 지금 카몬이 보고있는 것이 무엇인가? 이전 사고가 났을 때 마미미가 찍었던 그 사진이 아닌가. 그리고 카몬은 마미미에 대해 가련한 듯이 중얼거리고, 순간 나오타는 어떤 결심을 했는지 곧바로 마미미에게 달려나간다.

본인도 마감이 끝나면 집에서 저럴 때가 있다

형에 대한 사랑을 느낄 수 있는 이층침대

얼굴이 빨간 것은 발열중이라는 뜻이다

무게 잡는 카몬

기다렸다는 듯이 찢어지는 입

이전 엄청난 사고를 당했던 철교, 그 중앙에는 세상에서 가장 비참한 표정을 짓고 있는 마미미의 모습이 보였다. 아무래도 형이 외국으로 떠난 것이 큰 타격이었나보다. 빵을 많이 받았다며 조용히 말을 꺼내는 마미미. 나오타는 철교난간에 팔을 올리고 형의 편지를 받았는지를 물어보며 형에 대한 애정을 확인해 본다. 그러나 마미미는 편지에 대해선 언급하지 않고 그저 좋아한다고 중얼거린 후 빵을 꺼내서 먹으려고 한다.

나오타: *그거 오래돼서 못 먹을 걸*

그 말에 빵을 도로 넣고 일어서는 마미미. 그리고 나오타의 어깨를 감싸안는다.

그 동안 하루코는 나오타의 방을 뒤적이다 형의 편지를 발견하고 꺼내본다. 그 편지에는 놀랍게도 외국여자와 형이 껴안고 있는 사진과 함께 이런 문구가 쓰여져 있었다.

'금발 여자친구를 GET했다구!!!'

순간 마미미의 얼굴이 일그러짐과 동시에 하루코의 팔찌(?)에 반응이 일어난다. 얼굴이 일그러지던 마미미는 손으로 머리를 감싸더니 굉장히 고통스러워하며. 결국 쓰러져버린 마미미. 그런데 그녀를 애타게 부르던 나오타의 몸에도 무엇인가가 반응하고 있었다. 한편 하루코는 잽싸게 베스파를 타고 두 명이 있는 철교로 향한다.

폐인 다됐다

문제의 편지

농담할 기분도 나지 않는 심각한 장면

그리고 과연 무엇이 일어나려는 것일까…?

나오타의 몸에서 반응하던 것은 역시 이마의 혹이었다. 마치 에일리언과 에반게리온의 장면을 짬뽕시킨 듯한 화면이 연출되면서 무엇인가가 나오타의 이마에서 튀어나왔다. 이 현상에다 전자제품 대방출이라는 말을 쓰면 될까나? 아무튼 심각해지는 분위기를 쇄신시키는 귀여운 로봇(패트레이버와 에바 2호기를 섞어놓은 분위기)과 요상한 팔뚝(이쪽은 사도인 듯)이 나오타의 이마에서 뛰쳐나온 것이다. 로봇과 팔뚝의 싸움은 자그마한 몸체와는 다르게 처절한 것이었다. 결국 로봇의 점프 킥과 배선절단 작업으로 인해 팔뚝을 제압하게 된다. 그동안 나오타는 뭘 했느냐면 로봇의 관절 사이에 옷이 끼어서 질질 끌려 다녔다. 아무튼 그제서야 철교로 도착한 하루코는 이유는 모르겠지만 로봇의 머리통에 일격을 가한다. 그러자 붉은색의 로봇이 푸른색으로 변하는데, 아무튼 마미미는 잘 자고 있고, 로봇도 찌그러져 있고, 나오타도 잘 끼어 있고, 원고는 완성됐으니 1화는 일단 해결된 셈인가?

그놈의 폭주는 질리지도 않나

전자제품 대방출

자신의 이마에 이런 것들이 붙어있으면…

그러지 뭐

나오타만 없으면 장면이 살아난다

무슨 촉포를 터트리는 기분

갑자기 로봇운동회로 돌변, 줄다리기다

하루코가 머리를 때려주자 색이 변한다

로봇이여 신화가 되어라

절대 진지하지 않잖아, 가이낙스 바보!!!

후리쿠리(フリクリ)란?

최초에 이 작품에 대해 소문을 들었을 땐 「프리크라」라고 요상하게 들은 나머지 '프리클럽'의 약자인줄 알았다. 도대체 이 후리쿠리라는 타이틀은 무엇을 뜻하는 것일까?

…토달지 않고 간단히 말하겠다. 이 후리쿠리(フリクリ)라는 단어는 후리(フリ: 휘두르기)와 쿠리(クリ: 후벼파기)를 따로 해석해서 갖다 붙여도 대충 뜻은 들어맞지만 정확히 애니메이션과 매치되지 않는다. 따라서 가이낙스의 신조어라고 예상되는데, 일단 사전은 물론이며 애니메이션 자체에서도 뜻을 알아내기 힘들다. 예전에 모 잡지와의 인터뷰에서 후리쿠리에 대해 "어감이 좋아서"라고 제작자가 밝혔던 적이 있지만 그 정의를 내리지는 않았다. 하지만 오직 한군데, 가이낙스의 홈페이지에서 약간 거론되어 있으니(정의된 건 아니고) 거기에 나와있는 문장을 해석해보자.

베스파(에 타고 있던) 여자는 기절한 나오타에게 제멋대로 마우스·투·마우스!&베이스기타로 난폭하게 때리기(ぶんなぐり)!&휘두르기(ふりまわし)!! 등을 한다. 후리쿠리(フリクリ)당한 나오타는….

그렇다면 후리쿠리란 하루코가 기타로 상대의 머리를 가격해 숙주(?)로 만드는(혹은 끄집어내는) 행동 자체를 말하는 것이라고 생각할 수 있다. 결과적으로 말해 후리쿠리는 가이낙스에서 만들어낸 신조어로서 위에서 말한 일련의 행위를 가르치는 것이라고 추정된다. 단, 공식적인 발표가 없는 한 이건 어디까지나 예상일 뿐이다.

뉴타입 애니메이션은 말장난을 해야한다?

이 애니메이션에서 말장난을 빈번하게 발견할 수 있다. 예를 들자면 하루코가 나오타에게 달려들 때 '머리 매머드'에서 머리는 '이타다키(いただき)', 매머드는 '맘모스(マンモス)'. 합치면 '이타다키 맘모스(いただき マンモス)'. 밑줄 친 '응(ン)'과 '모(モ)'를 빼면 '이타다키마스(いただきます: 잘먹겠습니다)'. 이때 하루코의 발음도 '잘먹겠습니다'의 발음과 똑같다고 해도 좋을 만큼 흡사하다. 이걸 억지를 약간 부려서 한국식으로 옮긴다면 이런 분위기 정도?

"잘먹을 게르만민요!!"

음… 좀 이상한 느낌이긴 하지만 언어의 장벽은 이렇게 두텁다. 번역가들이 가장 고민하는 것 중 하나가 바로 "원작의 이미지를 어떻게 하면 잘 살릴 수 있을까"인데 이런 말장난 같은 게 나오면 아마 자살을 하고 싶을 것이다.

또 다른 말장난으로는 나오타가 쓰러졌을 때 하루코가 고민하면서 읊조리는 점차적 유사단어 변환. 상당히 기가 막힌다. 지면관계상 원어는 생략하고 어떤 느낌인지 한국식으로 표현해보겠다….

죽었어→당당하게 죽었어→탄탄하게 죽었어→튼튼하게→든든하게→영덕대게

뭐, 이 정도… 이다. 그리고 마지막으로 아버지의 말장난을 빼놓을 수 없다. 역시 점차적 유사단어 변환이지만 한 단계 더 높은 레벨을 보여준다. 이런 식으로….

사과를 사각사각→사각에서 뒤뚱뒤뚱→뒤뚱이는 여기저기→저기여기→저기 역이 어디에요

하지만 말장난이라는 것은 마음과 대화, 수준이 통하는 사람끼리 이해할 수 있는 즐거움이다. 그들의 세계나 대화를 이해하지 못하는 사람에게는 단지 썰렁하다는 느낌밖에 주지 않을텐데, 그들의 말장난을 보며 기발하다고 생각할 지는 몰라도 재밌다고 느끼는 사람은 얼마나 될까? 특히 국내에서는….

기발함과 비주얼, 사운드로 승부?

후리쿠리의 스토리와 분위기는 너무나 혼란스럽고 시끄럽다. 그들의 대사는 대부분 의미불명인데다(토미노적인 현상은 도대체 뭐냐?) 여러가지 풀리지 않는 의문도 많다. 1화에서만 유독 심한 건지 원래 이렇게 기획한 것인지는 모르겠지만 흥미와 궁금증 유발만을 위한 화면이 너무나 많다. 이런 정신없고 화려한 구성은 잔잔한 애니메이션을 좋아하는 사람에게는 상당한 비난을 면치 못할 것이다. 그리고 위에서 설명했듯이 후리쿠리에는 말장난이 많다. 그로 인해 일어날 단점을 생각한 것인지 캐릭터의 코믹장면에서는 모두들 엄청난 슬랩스틱 코미디와 패러디를 보여준다.

이렇게 써놓으니 왠지 후리쿠리에 대해서 욕만 써놓은 것 같은데 나름대로 재미있고 잘 만든 애니메이션이다. 이 애니메이션에서 가장 높은 평가를 주고 싶은 것은 곳곳에 보이는 기발하고 센스있는 아이디어이다. 슬로우 모션을 처리할 때 흑백화면으로 전환시킨다거나 매트릭스의 한 장면처럼 절묘하게 선회하는 카메라워크는 그야말로 일품이었다. 그리고 상황에 맞춰 연주되는 일렉트릭기타의 강렬함도 잊을 수가 없다. 테마곡을 담당한 필로운지 필로폰인지 하는 자들은 이미 음반을 낸 상태이니, 달려가서 바로 구입하고 싶을 정도다. 그리고 위에서도 언급했던 명장면의 패러디. 가장 눈에 띄는 패러디장면은 바로 에반게리온의 폭주장면이다. 본편에선 병원에서의 하루코와 이마에서 로봇이 튀어나올 때의 나오타의 모습을 들 수 있다. 또 나오타의 집에서 펼쳐지는 코믹스를 활용한 부분도 상당히 기발했다.

마지막 한마디

이제 마지막으로 개인적인 평가를 조심스레 내려보겠다. 비주얼, 사운드, 연출 등 각각 떼어놓고 판단해 보면 모두 수준급이라는 것은 확실하다. 그런데도 처음 이 작품을 봤을 때 왠지 밋밋하고 허전한 느낌이 들었다. 스토리는 이해하지만 사건에 대한 개연성이나 세계관의 지식에 관해서는 어디에도 나와있지 않은 것이다. 아직 서막단계니까 그냥 넘어갈 수 있지만 고작 6화 분량의 애니메이션 시리즈에서 이런 느긋한 진행으로 스토리를 어떻게 풀어나갈 것인가? 혹시나 끼워 맞추기 식의 급작스런 전개가 되지 않으라는 보장도 없다. 그리고 시청자에게 아무 것도 알려주지 않으면서 스토리를 계속 진행시켜나가는 것이 약간 못마땅하다. 이건 신감각의 애니메이션이니까 원래 그런 거고 이해를 못하거나 재미를 못 느끼는 사람은 구시대의 사고방식에 젖었기 때문이라고 매도하지나 않을지 걱정된다. 다른 각도로 생각해 본다면 '가이낙스 측에서는 상황만을 제시할 뿐 판단하는 것은 시청자의 자유'라는 것일 수도 있다. 사고의 자유를 주기위한 새로운 연출의 하나인가? 그렇다면 '후리쿠리'의 후리는 영어의 프리(장음, '-'은 붙어있지 않지만)? 그러나 쿠리는 또 뭔가? 혼란스럽다. 이거 정말로 그냥 어감이 좋아서 쓴 건가?

왠지 후속편의 구입을 강요하는 듯한(?) 스토리 전개는 마음에 들지 않지만, 6월 21일 발매될 2편을 보지 않는 이상은 후리쿠리에 대해 확실하게 판단할 수 없을 듯 하다. 애니메이션뿐만 아니라 「월간 매거진Z」에 연재되고 있으며 6월 1일에는 문고판소설로 발매할 예정이라고 하니 관심있는 사람은 기대하길.

眞知急變 新열혈애니넷

22회 애니메이션 그랑프리가 일본에서 개최되었다.
당연스럽게 사쿠라의 낙승.
사쿠라는 일본의 국화이다.
혹시 이 작품이 80년대 해적판으로 들어왔다면 이 제목이 아닐까?
'카드 수집가 무궁화'

※ 타카하시 신(高橋しん)의 최신 단행본 「최종병기 그녀(最終兵器彼女)」, 「좋은사람」을 애독했던 본인에게는 약간 기대를 주는 작품입니다. 참고로 옆의 문장과는 코딱지만큼의 관계도 없습니다.

안녕하세요, 신사임당님. 저 성미입니다. 전 정말 바보인가봐요. 시험에서 실수를 너무 많이 했습니다. 옳은 것을 고르라면 틀린 것을 고르고, 적절한 것을 고르라면 틀린 것을 고르고…. 정말 바보같아요. 엄마는 긴장해서 그렇다고 하는데…. 아무래도 저는 덜렁이인 것 같아요(이러면 시집가서 살림 어떻게 하냐는 걱정은 마세요. 전 제가 안하고 제 남편되는 사람만 죽어라고 부려먹을 계획이니까요∩.∩).

그·런·데!!! 성미가 저번 편지에 절대 딴 곳으로 가지 말고 계시라고 했더니, 그새 新열혈애니넷으로 옮기셨습니까!!! 아무리 사미님이 쓰러지셨다고 해도 그렇지!!! 곰돌이님도 밉구, 사미님도 미워요!! 그래도 두 분 다 열심히 하라고 전해주세요…(훌쩍).

참!! 성미가 사진이나 그림을 보냈던 것은 뇌물이 아니라 그냥 보내고 싶다는 순수한 마음에서 보낸 것입니다. 오해를 하시다니…. 생각 같아선 파워를 산 날 그대로 편지를 쓰고싶었지만, 사정이 생겨서…. 아! 그러고 보니, 신사임당님께서 新열혈애니넷에 있다면 사쿠라얘기를 잔뜩 할 수 있겠군요~♡. 이런 즐거운 일이!!! 앞으로 사쿠라얘기 마니×마니 해드릴테니까 기대해 주세용~♡(왠지 분위기가 느끼로 가고 있군요…).

우선 애니코너이니까 애니얘기를 해드릴게요. 성미는 코난을 무지 좋아합니다. 아니, 코난보다는 신이치를 더 좋아합니다. 그리고 요즘 TV에서 하는 코난도 많이 봅니다. 코난을 볼 때마다 느끼는 건데, 우리나라 사람들은 왜 신이치를 남도일이라는 이상한 이름으로 바꿔버립니까? 이해가 안가요. 일본에선 우리나라 만화인 레스톨 특수구조대에서 나오는 이름과 노래까지 그대로 존중해 주던데…. 정말 안타까워요.

그런데 6월호는 e-mail로 쓴 사연만 실렸는데, 성미는 이걸 보고 거의 기절할 뻔했습니다. 사실 성미는 인터넷엔 아주 꽝입니다. 그래서 설마 모두다 인터넷으로 보내라는 것은 아닐까?라는 생각에 고민했습니다. 물론 짤린분들을 위한 변명의 첫 번째 줄만 읽고 생각한 것이죠. 그래서 편지를 쓰다말고(?) 아니, 치다말고 생각했습니다. 이걸 어쩌나하고. 그런데 오빠가 바보아니냐며 아래를 보여줘서 이렇게 쓰는 것입니다(제가 이렇답니다…).

흠. 화제를 전환해서, 성미는 감기에 걸렸습니다. 그것도 아주 심하게. 그래서 시험보는 동안 죽는 줄 알았습니다. 하지만 아직도 이 감기라는 녀석은 나에게서 떨어질 생각을 안해요. 그러니까 신사임당님도 감기 조심하시고 이만쓸게요. 오랜만에 시험에서 해방되었으니까, 절 기다리고 있는 플스랑 놀아줘야 하거든요.

『부디 성미가 다음사연을 보낼 때까지 또 옮기시지 말고, 그곳에 계시길…』(일부러 이렇게 크게 넣었습니다~♪).

2000. 5. 7. 일요일에 감기로 자신이 어떤 문장을 썼었는지도 모르는 성미올림.

P.S: 계속 이 사연을 줄이고 위에 사쿠라를 찍어다가 보내려고 했는데, 사연을 줄일 수가 없어요!!! 그래서 다음장에 사쿠라를 보내드립니다. 대신 남은 공간에다 성미는 열심히 낙서를 해드릴게요. 『조개돌이』루~♡(참, 오자가 있어두 그냥 넘어가 주세요. 지금 죽기 일보직전이어서 확인도 못하고 그냥 보냅니다…. 그래도 걱정은 마세요. 낙서는 할 수 있으니까. 이런, 칸이 쬐금 남았네…).

아! 살아있었군요. 무려 한 달 동안이나 사연이 없어서 클램프 타령을 이제 못 듣나 했더니 안일한 생각이었습니다. 게다가 수많은 양파돌이를 이끌고…. 아~ 공포스러. 빨리 악마성으로 가서 드라큘라 백작을 퇴치하세요. 힘내요. 그럼, 이만.

P.S: 뭐, 헛소리는 대충해두고 이번 新열혈애니넷의 부제가 '진지급변'이니 진지해진 모습을 보여야겠죠. …댁의 강아지는 어떠십니까? 아, 이게 아니라… 이제 감기는 나았나요? 5월 달 감기라니 쯧쯧. 이불을 얼굴에까지 뒤집어쓰고 잤던 거 아닌지 의문 중. 설마 시험 때마다 어딘가가 반드시 아파오는 그런 불치의 병은 아닐 것이라 믿습니다. 오자는 괜찮아요. '사미'를 '사미'라고 썼다는 것은 둘만의 비밀로 하면 되니까. 그리고 「명탐정 코난」을 좋아하신다구요? 저는 애니메이션 담당자라는 탈을 쓰고 있으면서도 코난의 TV시리즈는 보지 못했습니다. 그냥 단행본으로만 봤어요. 신이치라는 고등학생 슈퍼 천재탐정이 쥐약먹고 젊어져서 몰래 사건을 해결해 나가는 그런 만화였죠. 근데 신이치를 좋아하는 사람들이 예상외로 많더라고요. 웹서핑을 하다가 코난의 팬페이지로 슬쩍 가보면 신이치의 여성팬들이 우루루. 깜짝 놀랬어요. 음… 소년취향의 만화인줄 알았는데, 의외.

마스코트의 변천을 보아하니 초기버전 때는 수류탄이었군요.

※본문보다 PS가 길면 용서가 안됩니다.

안녕하신지요. 또 사연을 보내는군요. 실릴 때까지 보낼겁니다…(실려도 보낼겁니다…). 지금은 시험기간입니다. 그런데 공부하는 펜이 아닌 사연을 위한 키보드를 잡았씀다. 그간 건강 하셨는지? 전 임당께서 사주신, 몸에 좋은 밀크커피를 그리워하며 지내고 있습니다. 궁금한 게 있씀다. 꼭 대답해 주시길…. 도대체 임당은 어떤 사람입니까? 필력 뛰어나지 겜도 잘 하시는 것 같고… 혹시…(상상해 보시길). 머릿글을 읽어보았습니다. 매니아라…. 저두 일본어 잘하고 싶습니다. 근데 학교에선 제2외국어를 독일어로 정해 버렸더군요…(지들 맘대로…). 그렇다고 독학하려니 넘 어렵고, 임당께선 어떻게 습득하셨는지(정선? 어빌리티? 마석? 마테리아?…^^a)?

디지캐럿 러닝타임이 3분밖에 안되나요? 상당히 짧군요…. 저두 보고 싶은데 혹시 가지고 계시다면 저 좀 빌려주시죠…. 아님 구할 수 있는 인터넷 홈페이지라두 알려 주시든지…(옛말에 이런 말이 있더군요. '인생이란 서로 도우며 사는 것'이라고. 그리고 이런 옛말도 있습니다. '옛말 중에 틀린말 없다고'). 임당님은 철주먹 잘하시나요? 잘하신다면 절 제자로 거두어 주시길……. 어제 섬 못봐서 오락실 갔는데 한판두 못 이기구 돌아와 더 열받아요(참고로 상대는 피씨방 주인입니다). 섬 끝나구 한번 찾아 뵙겠습니다. 플스2 시켜 주십쇼…. 철권태그… 그 외 다수….

To be continue….

음. 누군가 했더니 몇 달 전에 게임파워로 당당하게 찾아와 본인에게 커피와 명함을 강요한(농담) 독자셨군. 이왕 이렇게 되었으니 본인에 대한 모든 것을 밝히도록 하죠. 필력은 아직 수련을 더 쌓아야한다고 생각중이며, 겜은 열심히 즐길 뿐인, 아주 평범하고 건전, 명랑, 암울한(?) 게임파워의 기자입니다. 그리고 본인의 일본어 실력은 그렇게까지 뛰어나진 못합니다. 그냥 게임을 하기 위해, 세상에서 살아남기 위해 습득한 정도이지요. 철주먹은 저보다 곰돌이의 실력이 더욱 뛰어납니다. 그의 지도를 받는다면 순식간에 고수가 될 수 있어요. 철주먹 일주일만 하면 곰돌이만큼 한다'라는 단행본의 저자…를 희망했었죠. 그게 다입니다.

신사임당 사마♡두 손에…. 신사임당 사마~ 할롱하세요오? 전 신짱이라는 중딩 소녀랍네다뇨♡. 신짱은요~ 신지군이랑 샤오란 군을 LOVELY♡하구웃 최근엔 태공망이랑 보현진인을 사모하고 있다뇨♡. 네넵. 신사임당 사마앗. 열혈 애니넷 반장팅이가 되셔서조으시겠쪄영. 신짱이 추카해 드릴게웃. 히~ LOVELY♡LOVELY♡ 호에~ 닭살 돋으시죠? 죄송~. 통신할 때두 사람덜이 그래웃. 신짱은 닭살소녀라긋. 그치만…신짱은 아무 잘못두 없죵. 훌쩍~ 우에엥~ 저기욧~ 저번에 삐리리 얘기했다긋 건전하지 않타긋 사미사마께 그쪽 계열(?)의 말덜은 생략하셨는뎅…. 신사임당 사마는 안 자르실거죠~ 그쵸~. 그치만… 될 수 있는 대루 그런 말은 적지 않을게웃♡. 히~ LOVELY♡ 삐·리·리♡ 까앗~ 〉.〈

신사임당 사마~ 화투캡터 삭후라 마지막회 보셨어요? 신짱 생각으룬 TV판답게 정말루 귀여운 결말이라구 생각♡. "샤오란 군의 곰 인형이 갖구싶어"라닛~. 사쿠라짱은 너무 귀여워♡ 꺄아~♡ 레리-즈! 사쿠라 극장판 기대마니 되염~. 사쿠라짱과 샤오란의 러브×러브. 사쿠라짱! 이번엔 말루 정확하게 고백하세뇨♡. 아앗! 글구 보니 지오피아 애니방에서 놀 때 전부다앗 신짱 필명보구 "짱구" 아니냐구 하던뎃…. 절때룻아냐~ 호에~ "신짱"이라는 필명은 LOVELY♡신지군의 애칭인뎃…. 우웅~ 신사임당사마~ 꼬옥! 기억하세웃. 신지군의 애칭. "신짱"을 말이다놋♡. 신사임당사마♡ 아쉽지만(?) 이제 신짱이랑 빠빠이 해야 되는데~ 신짱 보구 싶다구 울지 않으실거죠? 울지 말아요. 호에~ 농담팅이었답니다웃♡. 빠방~신사임당사마♡.

-신짱-

히~러브리, 러브리잇♡

…사미군이 열혈애니넷의 답변을 쓸 때 고심하던 이유를 알 것 같습니다. 사미가 자진 삭제했던 그 문장에는 약간의 변조를 가했습니다. 삐리리라는 단어를 굳이 쓰지 않더라도 '남성들의 땀내나는 우정'이라는 좋은 표현이 있으니 신짱양은 참고하도록 해요. 삐리리라는 언어는 동인계에 관심없는 사람들은 이해할 수 없는 문장이니깐요. 어라… 본인도 이런 진지한 답변을 할 수 있었습니다(감격중). 그런데 본인은 짝퉁캡터 삶우라의 마지막회는 커녕 만화도 제대로 보지 못했습니다. 아참. 전에 사미가 씨익 웃으며 만화책의 한 대목을 보여준 적이 있었죠.

아빠: (따뜻하게)너, 고민있지?

삶우라: (놀라며)어떻게 알아?

아빠: (웃으며)너의 아빠잖니.

삶우라: (안기며)역시 아빠야. 멋져~♡.

……………………빠직!! 내가 삶우라를 처음 봤을땐 귀여운 캐릭터로 승부하는 만화라고 착각했었습니다. 하지만 이 장면을 보니, 팬들은 혹시 이 녀석들의 순진한(나쁘게 말하면 어리버리한) 행동을 보며 즐겼던 것이 아니었을까라는 생각이 들더군요. 말그대로 여기의 등장캐릭터는 순진무구 그 자체입니다. 그 순진함이 재미있는 거겠죠. 아, 왠지 분위기가 그럴 것 같다는 거죠. 아니라면 팬 여러분께 정중하게 사과를 드립니다. 신짱양. 본인은 눈물을 보이지 않는 것을 신조로 하고 있습니다. 뭐, 콧물정도라면 괜찮겠지만.

신사임당님 안녕하세요? 명훈임당. 애니넷으로 그렇게 훌쩍 떠나버리시다니…. 파워를 함께 제패하자고 약속해놓으시고는…. 그런데 애니코너가 좀더 커진 것을 보니 계획에는 지장이 없을 것 같으네요. 히히… 아. 결국은 애니군요. 한번 빠지면 헤어나올 수 없는 수많은 돈을 갉아먹는 애니군요. 저도 애니CD를 많이 사서 보곤 하는데 돈이 없을 때는 TV에서 하는 '짱구를 못말려'를 보곤 한답니다. 크흑… 그래서 지금은 애니에서 빠져나오려고 안간힘을 쓰는 중. 그리구 애니랑은 별 상관없는 이야기지만 제가 드디어 DDR을 SSR로 'paranoia-rebirth-'를 깨버리고 말았습니다. 축하해주세요!!! 크흡… 잠시 흥분을… 지금까지 애니에는 빠지고싶지 않지만 신사임당님의 개인적인 팬이 되어버린 명훈임당의 글이었습니다. 신사임당님의 아불라카타불라따따뚜루겐어. 일상생활에서 유용하게 사용하고 있습니다. 그런데 신기하게도 친구놈들이 그걸 다 알아듣더군요~뇨…. 아아 이번 기회에 신사임당교를 만드시는 게 어떨지? 교도들이 하루에 수천수백만명 늘어날 겁니다. 그럼 이만 실례하겠습니다. 다음달에도 또….

첨부파일은 제가 2분 동안 힘들여 그린 초 우루루라 신사임당과 저의 마스코트입다. 보고 감동하시며 기뻐하세요!!!

▲ 보고 감동하며 기뻐하는 중… 이지만 사나이 울프를 닮았네?

오. 명훈임당군. 잘 지내고 있는가요? 본인이 애니넷으로 온 것은 개구리가 도약하기 전에 웅크리는 것과 똑같은 이치라고 생각하세요(이때 발하면 억울하지). 오오. 애니메이션을 자주 봤었다니 기쁘기 그지없군요. 뭐야. SSR '파라 리버스'를 깼단 말입니까? 대단하군. 명훈임당군은 과연 오른팔이 될 자격이 있소. 참고로 본인은 그 어렵기로 소문난 SSR의 '돌아와'를 클리어한다오. 후후. …이러다가 본인이 명훈임당군의 오른팔이 되는 일이 생길지도 모르겠군요. 그러어나 본인에겐 드럼매니아가 있으니 괜·찮·아·요.

안녕하세요. 성은 '차'요 이름은 '상우'라 합니다(남자임). 파워에 첨 보내는 거라 좀 떨리는 군요. 신사임당님이 애니메이션 담당이라니… 아쉽군요. 애니메이션에는 별 관심 없거든요. 저는 플스 유저랍니다. 어쨌든 맡으신 거 열심히 하시고 언제까지 살아남으셔야 되요(겜 파워에…). 제가 매달 사보면서 지켜보겠어요. 그리고 「드럼매니아」 저도 좋아해요. 'expert real'까지 가죠. 하지만 세 곡을 못 깨겠군요(ㅜ.ㅜ;). 신사임당님은 모든 곡을 마스터(당연하겠지…)??? 그럼 이만…(뭐야 이거?) 답장 꼭 부탁… 담에 또 보낼께요.

드럼매니아를 좋아하는 독자와의 만남은 드럼매니아 엔딩을 보는 것과 같을 정도로 반가운 일이 아닐 수 없죠. 익스리얼 세 곡을 못 깨신다는데 혹시 '해피맨', '메탈릭 그레이', '와자'인가요? 본인은 일단 전곡 클리어는 합니다만 올콤보까지는 약간 무리입니다. 익스리얼 '로드 포 선더'를 가장 좋아하죠. 다른 사람이 할 때에는 너무나 반복적인 패턴 땜에 시시해 보였습니다만, 직접 플레이해보니 장난이 아니게 좋더군요. 세컨드에서 세션에 대응된다는 소문이 떠돌아 본인을 기쁘게 했었지만, 역시 헛소문이더군요. 시간이 된다면 한판 땡기러 가시죠?

안녕하십니까. 지지난달에(4월) 하이텔에서 몰래(?) 공략을 올렸다…(베이그랜트 스토리 공략 : 소년 X님꺼~) 단번에 걸렸던 테트릭입니다…. ^^; 이제 나이도 나이(23살, 다들 노장이라고들 하죠 ^^)인만큼… 6월에 군 입대를 하게 되었습니다…. 그럼 챔프하고도 2년 6개월간 이별인가요~. 잘(?)하면 상근예비역으로 갈지 모르니 집에서 편히(?) 출퇴근 할 수도 있겠군요…. 제발 상근예비역으로 떨어지길…. ㅡ; 신상민님…. 아니 신사임당님…. 프라이멀 이미지 해보셨나요…. 그 엽기(?)게임을 구해서 이상야릇한 포즈를 취해도 보고…. 도구들도 이용해서ㅡ; 포즈를…. *변태는 아닙니다…. ^^*

ps. 1: 하이텔 인포샵 담당자님…. 5월호 보내 주셔서 감사합니다…. ^^;

ps. 2: 이거 뽑히나요? 뽑아 줘요~. ^^

ps. 3: 하이텔 게임기동(gamer)에 자주 놀러 오세요…. 절 아시는 분 있으면 메일이라도….

통신쪽에서 활동하는 독자라 그런지, 통신글의 냄새가 풍겨옵니다. 후후. 뭐 어떻습니까. …중요한 건 공략을 올렸다 걸렸다는 것이겠죠. 반성문 365천장 쓰세요. 아. 6월에 군입대라면 이 글을 못보고 부대로 들어갈 지도 모르겠네요. 근데 요즘 복무기간이 늘었나요? 2년 2개월인 걸로 알고있는데…. 그리고 상근예비역이라 편할 것이라 생각하시는 분들. 어딜가나 힘들기는 마찬가지입니다. 오히려 돈은 돈대로 깨지지, 일은 일대로 해야하지…. 그리고 우리나라 사람들의 고정관념이라는 것이 크게 박혀있으니 정신적인 짜증도 있을 것이고요. 뭐. 자신의 운명을 잘 개척해 나가길 바랄 뿐이죠. 음. 프라이멀 이미지는 정보를 처음 접했을 때 밍숭맹숭한 게임이리라 예상했었는데, 의외로 숨겨진 재미가 쏠쏠하죠. 해봤는데 그 수준은 DOA를 충분히 능가하고도 반쯤 남음이 있어요. "당신 변태군요"

ps. 1: 하이텔 인포샵 담당자님이 기뻐할 겁니다.

ps. 2: 제 맘이죠. 그래서 뽑았습니다.

ps. 3: 하이텔 게임기동(gamer)에 가끔 갑니다만. 글은 올리지 않아요.

오오!! 이것이 바로 소수정예 삭제부대!!!

사연이 적게 온 관계로 짤린 사람은 고작 네 명!! 그 네 명 중에 이름이 들어있는 그대는 땅을 치고있을 지도 모른다. 하지만 이 공간 속에서는 확실히 눈에 띄지 않는가? 흑흑. 짤리길 잘했어. …가 아니라 애니메이션 코너라고 너무 강조를 한 나머지. 사연이 많이 보이지 않는군요. 특히 편지로 온 것은 딱 두통. 우체부 아저씨의 수고를 덜어드리려는 아리따운 마음씨는 이해합니다만…. 본인의 가슴에는 피멍이 듭니다. 으음. 이건 어떨습니까? 독자코너로 보내는 것 중에 정말 정성이 담긴 것이 있다면 본인의 소장품을 보내드리죠(비싼 건 아니지만…). 얼마나 사연이 없으면 이런 구질구질한 방법까지 쓰겠습니까? 사연 좀 많이 보내주세요. 지금까지 별로 진지하지 못했던 新열혈애니넷이었습다.

주소: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 4층 게임파워 新열혈애니넷 담당자 紳士임당

E-MAIL: smsin@powerzine.com

방문자: 원두재(nakata17@naver.com), 손태윤(polar19_2000@yahoo.co.kr), 강영조, SSJ7, 박종훈, 김태근, 고수재

▲ 온라인 상에서 피어나는 한떨기 꽃. 원두재 독자 제공

제작사의 공개되지 않은 이야기

우리는 알 권리가 있다 -F&C편-

「센티멘탈 그래피티 2」가 연기된 이유는 제작진의 80%가 그만두었기 때문이라는 루머나 택틱스에서 「ONE -빛나는 계절로-」를 제작했던 스탭이 빠져 나와 새로운 브랜드 KEY를 설립한 것이 사실은 제작사와 스탭진의 의견대립 때문이었다는 등…. 게임업계에는 하루에도 수많은 일이 일어난다.
과연 우리는 그 제작사에 대해 얼마나 알고 있을까? 쉽게 공개되지 않은 제작사의 흥미로운 사건이나 왜곡된 진실들. 그런 제작사의 비화(秘話)를 알리고자 「우리는 알 권리가 있다」가 기획되었다. 그 기념할만한 1편의 제작사는 바로 미소녀 게임을 선구하는 제작사 F&C. 이 기회에 미소녀 제작사 알아두는 것도 나쁘지는 않을 것이다.

エフアンドシー株式会社のホームページへようこそ。
WELCOME TO
F&C
HOMEPAGE

http://www.fandc.co.jp/

F&C는 PC용 18금 게임을 전문적으로 만드는 메이커로 NEC 인터채널과 키드를 통해 F&C 유수의 작품이 가정용으로 이식되었다. 대표작으로는 「피아 캐럿에 잘 오셨습니다」, 「캉캉바니」, 「버추어 콜」시리즈 등이 있으며 얼마전 플스로 발매된 「인연이라는 이름의 펜던트(원제 With You-바라보고 싶어-)」도 F&C의 작품인 것을 보면 가정용 게임과도 밀접한 관계라는 것을 알 수 있다.

◀ 얼마전 발매된 「인연이라는 이름의 펜던트」도 F&C의 작품. 일부 동인들 사이에서는 노에미가 등장하는 게임이라 하여 노에미 CD라 부르고 있다. 이 게임을 하고 나면 축구 소년을 저주하게 된다는 무서운 소문도…

■ IDES→アイデス→F&C

F&C는 IDES→アイデス(아이데스)→F&C로 회사명을 변경해 왔으며 칵테일 소프트, 페어리 테일, 레드존, 하드커버의 총 4개 브랜드로 구성되어 있다. 각 브랜드는 완전히 독립되어 있는 하나의 제작사라고 할 수도 있을 정도로 독창적인 게임을 제작하며 F&C는 그들을 총괄하는 회사명이라 보는 것이 좋다. 또한 과격한 묘사와 어두운 설정의 게임으로 대중적인 인기를 얻고 있지 못하는 레드존과 하드커버도 최근에는 많은 변화를 모색하며 분위기를 바꾸어가고 있다.

FAIRYTALE
カクテル・ソフト
RED-ZONE

▲ F&C는 이 4개의 브랜드를 중심으로 이루어져 있다

▲ 하드커버의 신작 ECHO. 호평발매중이라고는 하는데 진실을 확인할 길이 없다

With You -바라보고 싶어-

새턴과 플스로 이식되었던 게임이니 모르는 사람은 없을 거라 생각된다. 하지만 플스용의 타이틀은 「인연이라는 이름의 펜던트」로 발매되었는데…. 이 게임은 제작 당시 「인연(絆)」, 「인연이라는 이름의 펜던트」, 「For You -인연이라는 이름의 펜던트-」등으로 계속해서 타이틀을 변경해 왔다. 그리고 게임이 발매될 때, 정식으로 결정된 것이 「With You -바라보고 싶어-」였고, 이것을 새턴으로 이식, 그리고 다시 플스로 이식하며 예전의 타이틀을 다시 사용한 것이다. 사실 F&C는 With You 보다 「For You -인연이라는 이름의 펜던트-」를 사용하고 싶었던 것 같지만 다른 곳에서 먼저 For You를 사용해버렸기 때문에 할 수 없이 With You로 결정하였고 플스용으로 이식하면서 그 염원을 이렇게나마 이룬 것이다(물론 제작사에서 이런 언급은 하지 않았지만 당시 타이틀이 갱신되던 시기를 보면 예상할 수 있다).

■ 대표작

F&C의 1990년 이전의 작품들은 대부분 어두운 작품들로, 페어리 테일의 1987년 작품인 「죽음의 드레스」나 칵테일 소프트의 데뷔작 「캉캉바니」에서도 현재 F&C의 깔끔하고 화려한 게임을 연상하기는 힘들다. 하지만 1990년대 중반으로 넘어가며 페어리 테일에서는 「로맨스는 검의 광채」, 「동창회」, 「버추어 콜」 등의 인기 시리즈를, 칵테일 소프트는 「캉캉바니 엑스트라」와 「프루미엘 2」, 「피아 캐럿에 잘 오셨습니다」를 제작하며 팬들의 지지를 받게 되고, 지금의 F&C로서 입지를 굳히게 된다.

殺しのドレス

▲ 죽음의 드레스. 게임의 시스템이나 내용에 대해서는 불명. 일본에서조차 구할 수 있을지 의문이 드는 소프트

▲ 지금의 캉캉바니와는 매우 다른 분위기를 가지고 있는 칵테일 소프트의 데뷔작 「캉캉바니」. 리미티드나 스피리츠 등 다양한 시리즈를 가지고 있으며 엑스트라와 프루미엘은 가정용으로 이식되었다

▲ 캉캉바니 시리즈 최신작 「캉캉바니 프루미엘 2(1996)」. 나중에 새턴으로 이식된 엑스트라는 1993년 작품이다. 프루미엘 2부터 스와티의 원화작가가 '아(あ)'에서 '미츠미 미사토'로 바뀌었다는 것 때문에 땅을 치며 통곡을 하던 사람도 있었다

■ GO! GO! 웨이트레스의 인기

▲ 새턴용 오프닝 화면. 오프닝곡은 정말로 엉망… 누가 부른 건지는 차마 확인하지 못했다. PC용보다 새턴용을 먼저한 사람들은 원래 '그런가보다' 하고 넘어갔지만 원작은 절대 이렇지 않다는 것을 말해두고 싶다

페어리 테일과 칵테일 소프트의 총괄 회사인 F&C의 비공인 팬단체 'F&C팬 동맹'은 회원수 300명을 앞둔 기념으로 'GO! GO! 웨이트레스(피아 캐럿에 잘 오셨습니다 2 오프닝) 가라오케에 넣기 캠페인'을 벌인다. 과거 18금 게임의 곡이 가라오케에 도입된 예는 PC용 「To Heart」의 오프닝곡 'Brand New Heart(세가가라)'가 있었다. 「To Heart」도 됐는데 「피아 캐럿 2」가 안될 이유는 없다'라는 팬들의 적극적인 지지 운동이 벌어지고 있는 상황이다.

▲ 캠페인에 참가한 사람들의 홈페이지 배너. 게임이 18금이라는 선입견만 버리면 곡 자체는 정말로 수준급

• F&C에서 리프로 이적한 디자이너 일당들

「피아 캐럿 시리즈」의 원화가로 유명한 F&C의 아마즈유 타츠키, 미츠미 미사토(미츠미 미사토는 2부터 참가), CHARM 이 세 사람이 돌연 리프로 이적한 사실은 대부분 알고 있을 것이다(이런쪽에 관심만 있다면). 하지만 대부분 리프에서 스카웃 제의가 들어왔다고 알고 있는데 사실 이적을 한 실질적인 이유는 F&C측에서 이 3인에게 동인지 활동을 금지했기 때문이다(동인지를 내려면 F&C의 허가를 받아야 했다). 게다가 F&C의 급료는 타 제작사와 비교해 너무나 적어 생활이 곤란할 정도였기 때문에 3인은 리프에 직접 찾아간 것이다. 이 외에도 많은 이유가 있었겠지만 이것이 한때 게임업계에 화제가 되었던 '칵테일 소프트 원화가 이적사건'의 진상으로 얼마후 이들의 리프 데뷔작인 「코믹파티」가 발매된다.

▲ 이 처진 눈이 기존 리프 게임의 특징이었다(원화가는 ら-YOU)

▲ 이것이 코믹파티. 분명 나쁘지는 않았지만 왠지 리프만의 특색이 사라진 것만 같아 많은 아쉬움을 남겼다. 참고로 코믹파티는 DC로 이식된다

■ CHARM이 없다?

분명 리프로 이적한 것은 피아 캐럿2의 원화가 3명이다. 하지만 코믹파티의 엔딩을 본 사람은 알겠지만 참가한 원화가는 미츠미 미사토(みつみ美里)와 아마즈유 타츠키(甘露樹)뿐이고 CHARM이란 이름은 볼 수 없다. 여기서 의구심을 품는 분들도 많겠지만 CHARM은 분명히 리프에 소속되어 있다. 단지 필명을 와시미 츠토무(鷲見努)라 바꾸고(바꾸었다기 보다는 이 필명으로 활동할 때가 많다) 현재는 원화가가 아닌 관리직&시나리오 중심으로 활동하고 있다. 리프에서 개최한 동인 이벤트 코믹파티(게임이 아니고 실제)의 카탈로그 중에서「☆」가 많은 문장은 와시미 츠토무(CHARM)가 직접 쓴 것들이다.

◀ 이것이 동인지 즉매회 이벤트 코믹파티 카탈로그의 표지. 디자인은 미츠미 미사토

■ 키라라 사건이라고 아시는지...

▲ 5만개만 팔리면 히트라는 당시 일본 18금 게임 시장에서 최초로 100만개를 돌파한 엘프의「드래곤 나이트」. 80년대 18금 게임 시장에 새로운 가능성을 제시해준 게임이다

아주 오래전 얘기(1991년)로 기억하고 있는 사람은 거의 없지만 예전 일본에는 키라라 사건이라는 것이 있었다. 18금 게임에 대한 규정이 전혀 없었던 당시(1980년대), 쿄토의 한 중학생이 18금 게임(당시 18금이란 명칭은 없었지만 편의상 18금으로 통일)을 훔치려다 적발된다. 경찰은 그 학생이 훔치려했던 게임에 상식적으로 이해할 수 없을 정도의 과격한 표현이 포함되어 있다는 것을 발견하고, 그 사건을 계기로 쿄토도경 방범부는 외설 문서도면반포(판매목적으로 소지) 현행범으로 PC 소프트 제조회사 사장 두명을 체포한다. PC 등 전자 미디어 소프트에 이러한 외설문서도면반포(文書圖面頒布)용의를 적용하여 적발한 것은 이것이 일본 최초로, 이 후 표현의 자유를 둘러싸고 새로운 논쟁을 불러일으키게 된다. 이 사건은 당시 18금 게임에 대한 명확한 규정이 없었기 때문에 발생한 것으로, 이후 관계기관의 요청을 받아 일본 어뮤즈먼트 공업 조합(JAMMA)는 게임의 검열, 심사제도를 도입하게 되고, 결국 JAMMA는 컴퓨터 소프트웨어 윤리기구(倫理機構: 약칭 소프륜-ソフ倫)를 발족시킨다. 이 사건이 당시 일본 게임 업계에 큰 파란을 일으킨 '키라라 사건'으로 이전에도 「177」국제문제사건(1986년) 등 18금 게임에 대한 문제는 많았지만 당시 명확한 규제가 없었기 때문에 흐지부지 넘어가 버리기 일쑤였다. 이게 F&C와 무슨 관계인가 하면 이 때 체포된 것이 저스트의 사장과 키라라의 유통 실장으로 저스트&키라라 적발사건의 키라라는 당시의 F&C를 말하는 것이었다.

※ 18禁: 18세 미만 플레이 금지의 약칭으로 X지정이라는 칭호도 있었지만 규정 개정에 의해 호칭이 「R18」로 변경되었다.

▲ PC게임 업계최초의 에로게임 브랜드 저스트! 「천사들의 오후」로 대표되는 성인물(게임이라고 칭하기에는 뭐한…)을 만들던 메이커

▲ 가정용에서도 하드웨어 제작사의 자체 심의에 의해 X지정 소프트를 발매할 수 없게 되었다.

• 특별 F&C 원화가 비교

같은 F&C의 제작팀이라고 해도, 모든 브랜드는 전혀 다른 스타일의 게임을 만드며, 각 팀의 전속 원화가가 있다(공유하는 것은 성우뿐이다). 그 중 가장 유명한 것은 칵테일 소프트의 원화가로 제작하는 게임마다 대히트와 함께 이름을 날리고 있다. 언뜻 봐서는 모든 그림체가 똑같아 보이지만 피아 캐럿2만 해도 참가한 원화가가 3명으로, 각자가 담당한 캐릭터만을 그리게 되며 한 장면에 두 캐릭터가 등장하는 것은 그림을 합성한 것이다. 만일 캐릭터만 보고 어떤 원화가가 디자인을 담당했는지 맞출 수 있는 사람은 F&C의 매니아라 자부해도 좋다.

아(あ)

▲ 캉캉바니 엑스트라의 원화가. 프루미엘에 참가했는지는 플레이한지 너무 오래되어 기억에 남아있지 않다

하시모토 타카시(橋本タカシ)

▲ 위드유의 원화가. 피아 캐럿의 원화가들과는 관계없는 사람으로 새턴용 「피아 캐럿 2」 신 캐릭터의 원화를 맡았다(아이지와 토모미와 그녀의 친구들)

아마즈유 타츠키(甘露樹)

▲ 피아캐럿 1과 2의 원화가. 현재는 리프소속으로 전형적인 동인작가의 표본

미츠미 미사토(みつみ美里)

▲ 「피아 캐럿 2」부터 참가한 원화가. 현재 리프 소속으로 「캉캉바니 프루미엘 2」의 스와티는 미츠미 미사토가 디자인한 캐릭터

CHARM

▲ 피아 캐럿 시리즈의 원화가. 캉캉바니 엑스트라의 원화도 맡았다. 현재 리프 소속으로 피아 일당 중에는 가장 낮은(!) 인지도를 자랑한다

❶ 미츠미 미사토 ❷ 아마즈유 타츠키

© F&C

MAKE A JAM! 패러디의 세계

GAME PARODY GAME PARODY

KONAMI

parody.「풍자적인 개작 시문」,「서투른 모방」이라는 사전적인 의미를 가지고 있으며 영기존에 있었던 작품의 장면을 코믹하게 재구성하는, 영화나 애니메이션 등등에서 자주 볼 수 있는 하나의 표현 기법라는 것은 많은 사람들이 알고 있을 사실이다. 게임에서도 심심치 않게 등장하는 패러디 기법. 이러한 패러디들이 어디에 어떻게 쓰이고 있는지 한 번 보고, 웃어보자.

「왜 사냐건 웃지요-김상용 시인의 '남으로 창을 내겠소' 에서」

글: 防塵

패러디의 양면적인 특성

패러디 기법의 가장 큰 장점이자 단점이라 한다면 무엇일까? 그것은 역시 '아는 사람은(만) 재미있다.'라는 점이다. 물론 장면이 너무도 재미있다면 원작을 모르는 사람도 웃게 되지만 아는 사람과 모르는 사람의 차이는 엄청나다.「못말리는 람보」의 경우「터미네이터 2」와 '사담 후세인'을 알고 본 사람과 그렇지 않은 사람이 느끼는 재미의 의미는 각기 다른 것과 마찬가지이다. 하지만 패러디라고 하는 것은 절대로 원작을 그대로 베끼지 않는다. 근본이 모방이라는 사실은 부정할 수 없지만 설정되어 있는 상황도 확연히 다르다. 완전히 같은 것을 가져다 놓고 '패러디요!' 라고 떠드는 것은 그야말로 표절의 범주에 속할 수밖에 없다. 따라서 패러디에 쓰이는 장면은 원작과는 전혀 다른 장면에 쓰이는 것이 대부분이다.

패러디에는 의미상 두 가지의 의의가 부여된다. 그것은 순수한 재미와 그것을 넘은 또 하나의 재해석이다. 전자는 말 그대로 보는 사람으로 하여금 재미를 느끼도록 하는 것이고 후자의 경우는 그것에서 그치지 않는다. 단순한 재미 속에 날카로운 세태 풍자가 담겨 있을 수도 있고 원작을 뛰어넘는 깊은 의미를 지니고 있을 수도 있다. 따라서 이도 저도 아닌 패러디의 경우는 위에서 말한 것과 같이 표절이라는 비난을 면하기 어렵다.

자, 패러디 원론을 따지려고 하는 것이 아니기 때문에 이만 하도록 하겠다. 게임에서 쓰이는 패러디에는 특별한 의미는 부여되지 않는다. 철저히 즐거움을 주는 데에 목적이 있기에 그렇게 크게 생각할 필요도 없다. 우리는 단지 이하의 패러디 요소들을 보고 알고 즐기면 그만이다. 그럼, Let's enjoy!

패러디 계의 황제 레슬리 닐슨 ▶

패러디의 선두 주자「코나미」

패러디 기법은 많은 게임에 심심찮게 사용되지만 우리들은 여기에서 가장 많은 패러디에 기여한(뭘 기여하는데?) 코나미의 게임에 대해서만 알아보는데도 벅찼기 때문에 그들의 게임에 한정하여 알아보도록 하겠다. 혹시 이 코너의 제목에서 이미 눈치 챈 사람이 있을지도 모르겠다. 왜냐구? 그것은 아래의 작품들을 읽다보면 안다~안.

이미 옛날에 우리는 경지에 도달했다-와이와이 월드

패밀리로 등장하였던 이 게임은 그때까지의 코나미 게임의 액션 게임 스타들이 총출동하는 횡스크롤 액션 게임으로 나중에 속편도 등장하였다. 고에몽, 악마성 드라큐라 등등의 지금도 유명한 게임 내의 스테이지를 패러디한(자사 게임이라고는 해도 절대 그대로 옮겨놓지 않았다) 모습은 가히 가관. 속편이 등장하지 않을까 기대도 해보지만 가능성은 희박하다.

지금은 기억도 되지 않을 한 컷

제목부터 패러디-파로디우스

「패러디우스」라고 읽는 것이 보통이지만 상기의 표기법이 거의 관습화되어 있기 때문에 저렇게 표기하였다. 각설하고 여기에도 코나미 게임 캐릭터들이 줄줄이 등장(시리즈가 거듭되면서 코이쯔, 맘보우 등등의 관계없는 녀석들도 등장하긴 한다)한다. 배경 음악도 실제로 존재하는 교향곡, 국가 등등을 사용하여 가히 압권. 「실황 떠벌이(おしゃべり) 파로디우스」에 이르러서는「실황 파워풀 프로야구」로 시작된 실황 시리즈의 이름을 붙이는가 하면(코나미 공식 실황 시리즈로 지정되어 있다)「두근두근 메모리얼」의 스테이지가 등장하여 사람들을 놀라게 했다.「섹시 파로디우스」이래로 대가 끊겨 있다.

일본의 전래동화, 지금 여기에 – 댄싱 블레이드

전래동화 모모타로의 줄거리

옛날 어느 산골에 할머니 할아버지가 살고 있었다. 어느 날 할머니가 빨래를 하러 냇가로 갔다. 빨래를 하던 중 복숭아 하나가 둥둥 떠내려오는 것이 보였다. 집에 돌아와 복숭아를 반쪽으로 잘라 보니 그 속에 조그만 어린아이가 들어 있었다. 복숭아에서 나왔다 하여 이름을 모모타로( )라 짓고 잘 키웠다. 모모타로는 성장하면서 싸움도 잘하고 일본 내에서 누구에게도 지지 않을 만큼 힘센 장사가 됐다. 그러면서도 마음이 착하고 효심도 지극했다. 어느 날 귀신섬(ケ)에 인간을 괴롭히는 귀신들이 산다는 이야기를 들었다. 그는 이 귀신들을 퇴치하러 떠나기로 결심을 했다. 부모님은 길을 떠나는 모모타로를 위해 맛있는 수수경단을 만들어 주었다. 긴칼과 수수경단이 든 보따리를 허리에 차고 모모타로는 길을 떠났다. 한참을 가다 산길에서 개 한 마리를 만났다. 그 개는 수수경단 하나를 주면 귀신 퇴치하는데 따라가겠다고 했다. 모모타로는 부모님이 만들어 준 수수경단을 하나 주고 그 개를 부하로 삼았다. 숲 근처를 지날 때 원숭이 한 마리를 만나 역시 수수 경단 하나를 주고 부하로 삼았다. 들을 지나다 이번에는 꿩 한 마리를 만났다. 역시 이 꿩도 수수경단 하나를 주고 부하로 삼았다. 섬으로 가기 위해 바닷가로 나오자 배가 한 척 있었다. 개는 노를 젓고 원숭이는 배의 키를 잡고 꿩은 돛대 위에 올라가 망을 봤다. 마침내 귀신들이 사는 섬에 도착했다. 모모타로가 개, 원숭이, 꿩을 이끌고 배에서 내리는 모양을 본 귀신들이 깜짝 놀라 성안으로 도망쳐 문을 잠그고 숨었다. 그러나 꿩이 하늘에서 날아와 귀신들을 쪼는 사이 원숭이가 높은 성벽을 타고 넘어 들어와 성문을 열었다. 모모타로는 부하들과 일제히 귀신들을 공격했다. 마침내 귀신들은 항복을 할 수밖에 없었다. 모모타로는 귀신들로부터 앞으로는 인간을 괴롭히지 않겠다는 약속을 받고 또 보물도 잔뜩 얻었다. 모모타로는 이 보물을 가지고 부모님과 함께 오래 오래 행복하게 살았다.

인터렉티브 애니메이션 게임 댄싱 블레이드 1의 줄거리

조금 옛날 시대에 어느 산골에 난지 마을이 있었다. 어느 날 마을 촌장이 강가에 갔는데 강에서 복숭아 하나가 둥둥 떠내려오는 것이 보였다. 집에 돌아와 복숭아를 반쪽으로 잘라 보니 그 속에 단도와 함께 조그만 어린아이가 들어 있었다. 복숭아에서 나왔다 하여 이름을 모모( )라 짓고 칼의 이름은 백도완( )이라 하고 잘 키웠다. 모모는 성장하면서 싸움도 잘하고 마을 내에서 누구에게도 지지 않을 만큼 왈가닥 아가씨가 되었다. 그러면서도 마음이 착하고 어려서부터 같이 자란 주인공에게의 마음도 지극했다. 커가면서 자신의 출생의 비밀에 의심을 품은 모모는 주인공과 함께 출생의 비밀을 알기 위해 여행을 떠나고 여행 도중에 오이누, 키지메, 사루키치라는 동료들을 만나게 된다. 어느 날 귀신섬(ケ)에 인간을 괴롭히는 귀신들이 산다는 이야기를 들었다. 게다가 그 귀신섬에는 대나무에서 태어난 나요타케(ナヨタケ)라는 자가 있다는 말을 들은 모모는 출생의 비밀에 대하여 아는 게 있는가 나요타케에게 듣기 위해 귀신섬으로 떠나기로 결심을 했다. 모모는 길을 떠나기 전에 맛있는 수수경단을 사 먹었다. 귀신섬에서 모모는 나요타케를 만나기는 하지만 그녀는 출생의 비밀에는 아무런 생각도 없었고 그의 부하 아지쿠는 거대 도깨비를 이끌고 수도를 침공합니다. 그러나 모두의 공격과 모모의 기이한 도전사( )로의 변신으로 인하여 도깨비를 물리치게 된다.

오이누(オイ犬). 원래는 개로서 자신을 거두어준 할머님과 같이 살기 위해 인간의 모습을 빌려서 살고 있다. 모모타로 전설에서는 개에 해당한다.

키지메(キジメ). 하늘을 날 수 있는 능력이 있으며 꿩에게 길러진 소녀. 모모타로 전설에서는 꿩에 해당한다.

사루키치(猿吉). 초현대식 무기를 사용하는 정체불명의 호한(好漢). 모모타로 전설의 원숭이에 해당한다.

…놀라움을 금치 못할 무서운 스토리를 지닌 것이 바로 댄싱 블레이드이다. 게다가 위에서 잠시 언급했던 캐릭터들도 괜히 만들어진 것이 아니며 다른 패러디 요소들은 얼마든지 널려있다.

▲ 요새 아 바오아 쿠. 1년 전쟁에서 지온군의 기지로 쓰였던 우주 요새이다(기동전사 건담)

▲ 이것들이…

▲ 천공의 에스카플로네의 한 컷, 반 VS 알렌

▲ 이것들이…

짤뚱이는 못할 줄 알았지? –실황 파워풀 프로야구

실황 파워풀 프로야구는 실제로 일본 프로야구 협회의 인증을 받고 실명을 사용하기 때문에 패러디는 무슨 패러디나…라고 생각하시는 분들은 좀 생각을 고쳐보시기 바란다. SFC로 등장한 3탄에서부터 채용된 석세스 모드는 언제부터인가 슬그머니 연인 시스템이 구체화되기 시작하면서 급기야는 그 숏팔, 숏다리에 훌륭한 미소녀를 완성시키는데 까지 성공했다. 문제는 그녀들의 용모에 있다. 쯧쯧….

좀 감이 오는가?

감이 오지 못하는 사람들을 위해 준비한 간단한 예

댄스 게임에도 존재한다 – DDR

이 코너의 제목을 빌려온 곡이 게임내에 존재한다. 그것이 MAKE A JAM! 아무 문제 없어 보이는 노래이지만 이 곡 자체와 노트 패턴에 약간의 의구심을 제기해 볼 수밖에 없다. 자세한 것은 사진을 참조하도록 하고, 이것을 이해했다면 자연스레 페이지를 넘겨도 좋다.

▲ 이 부분과

▲ 이 부분의 음악을 듣고 MAKE A JAM!을 듣자

▲ 삽삽

▲ 하하

▲ 차우차우

Hint 코나미 커맨드: ↑↑↓↓←→←→

먼지 속에 묻힌 우리들의 게임을 찾아서!!

파헤치고, 찾아내어, 즐겨보자

파!찾!즐!
담당자주소는
antidust@hanmail.net

E-mail이 편지보다 손쉬운 것일까요. 담당자에게 날아드는 편지가 많이 늘어났습니다. 보내주신 모든 독자님들께 감사의 말씀을 드립니다. 하지만 애석하게도 이번에도 역시 독자님들이 보내주신 소프트는 채택되지 못했군요. 적어도 이 코너에 실리는 게임은 본지에 단 한번도 공략이 실리지 못한 비운의 게임들입니다. 물론 독자님들이 보내주시는 게임들도 재미있는 게임들이라는 것은 알고 있지만, 좀더 알려지지 못한 게임들을 알리는 것에 『파헤치는』의미가 있는 것이겠지요.

<담당자 防塵>

이 달의 도굴 소프트

리모트 컨트롤 댄디

기종: PS
장르: 액션
제작사: 휴먼
발매일: 99년 7월 22일
발매가: 5,800엔

첫 번째 흥미 유발–패러디인가? 소재의 채택

거대 로봇물, 그것도 지구를 지키는 10만 마력의 힘을 가진 정의의 로봇, 누구라도 생각해낼 법하고 쉽게 이해할 수 있는 소재이다. 그것을 리모콘으로 자신이 직접 조작할 수 있다면, 이라는 발상에서 만들어진 게임이 바로 「리모트 컨트롤 댄디」이다. 그런데 로봇의 생김새나 설정이 참으로 가관인 것이, 주인공은 세계적인 대재벌의 외동아들로 나이는 12세, 언제나 그를 시끄럽게 따라다니는 집사가 하나 있다. 게다가 보단을 이용하여 지구를 지켜내는 일을 함으로써 돈도 벌어들이고 있다. 슈퍼 로봇 팬들의 뇌리를 스치는 작품은 바로 이 작품. 게다가 보단의 격납과 활동, 그리고 괴로봇의 유인 등등의 여러 가지 작업을 행하기 위하여 어떤 도시의 지하에 격납되어 있으며 도시 자체가 보단의 전투 필드가 된다. 게다가 평소에는 이 도시에 사람들도 평소와 다름없이 자신들의 생업에 종사하고 있다는 것을 감안하면…?

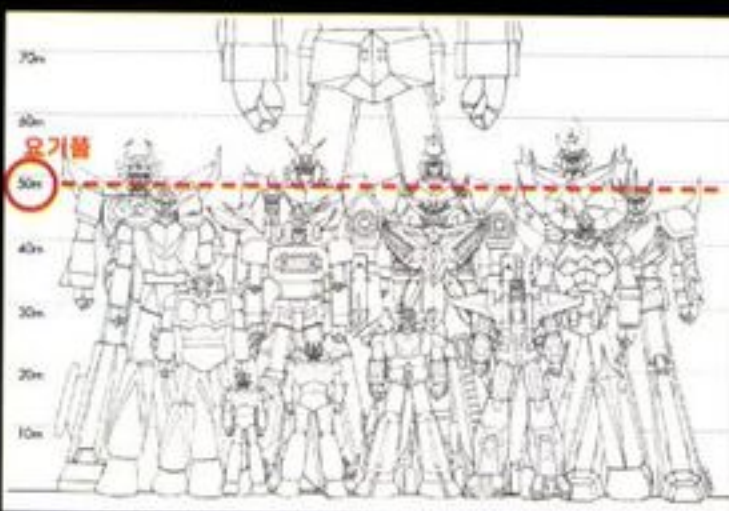
▲ 지구를 지키는 로봇을 가진 기업이라면 이 로봇도 빼놓을 수 없다

▲ 도시 하나를 통째로 근거지로 삼고 있는 로봇이라면 이것이 대표감이다

로봇은 외부 조작으로 움직이는 스타일이다. 따라서 파일럿이 바깥에 위치하게 되는 격이 된다. 로봇에 탑승하지 않고 로봇을 원격 조작으로 움직이는 로봇물이 이것이 처음일까? 당연히 아니다. 슈퍼 로봇 올드팬이라면 누구나 가슴속에 품고 있을 명작 '철인 28호' 일 것이다. 어쨌든 로봇으로

▲ 로켓 펀치는 더 이상 마징가의 전유물이 아니기에 생략

▲ 이정도 키라면 정의의 로봇들 축에서는 뒤지지 않는다

파찾즐

「클릭 타워」시리즈로 유명한, 뭔가 하나 깨는 소프트를 곧잘 만들어 내는 휴먼의 작품으로서 소재와 조작성의 절묘한 배합으로 인해 모르는 사이에 주가를 올린 작품이기도 합니다만, 발매일 관계로 여름에 PS를 강타했던「디노 크라이시스」와 「성검 전설-LEGEND OF MANA」에 완전히 밀린 작품이기도 합니다(파찾즐 2탄이었던 라쿠가키 쇼타임과도 비슷한 케이스이지요). 실제 플레이에서 감탄할 요소가 많은 게임으로 꽤 추천하고픈 작품입니다.

서의 크기는 50미터, 무게는 5천톤(나눠보면 1M에 100톤, 말이 돼?). 오죽하면 필살기가 '5천톤 펀치' 일까. 정말로 전형적인 슈퍼 로봇이다. 물론 그렇게 보기에는 디자인이 약간 문제가 있을 수도 있지만 가볍게 용서해주기로 한다. 그런데 그 디자인이라는 녀석에게도 약간의 문제가 있다. 그것은 아래의 수학 공식을 참고하도록.

▲ 게다가 박사까지, 성우는 코야스 타케히토(뭐라구!!!)

▲ 이것과

▲ 이것을 더하면

▲ 이것이 나오지 않을까?

두 번째 흥미 유발-착각을 유발하는 조작감

이 게임 패키지 제일 윗줄에 써있는 말은 '이 조작감을 참을 수 없다.' 이다. 우리나라에서는 쓰이지 않는 표현이기 때문에 어역을 조금 가하면 ' 이 조작감이 너무도 현실적이다.' 라는 뜻이 된다. 사실 게임 내에서 주인공이 조작하는 리모콘은 플레이스테이션 패드와 아주 유사한 구조로 되어있다. 아마도 이 게임의 판매량이 상당했더라면 전용 컨트롤러가 나와도 아주 잘 팔렸을 법도 하다.

▲ 오프닝을 보고 이 사진과 비교해보자

하지만 이것은 일종의 트릭이다. 로봇 조작 게임은 꼭 이것 말고도「아머드 코어」도 있고 PS판「기동전사 건담」시리즈도 있다. 게다가 로봇은 3인칭이고 조종자가 1인칭인 리모트 컨트롤 댄디에 비해 위의 것들은 파일럿이 탑승해 있는 시점이기 때문에 더욱 현장감이 있어야 할 터. 게다가 조작 체계 역시 만만치 않게 복잡하다. 여기까지 들어보면 아직 리모트 컨트롤 댄디를 플레이하지 않은 게이머들은 그다지 감흥이 오지 않겠지만 이 착각 속의 즐거움이 리모트 컨트롤 댄디의 최고의 재미이다. 컨트롤러의 모양조차 PS의 것과 같은 스타일이고 게임 속의 조작 방법이 게임 밖의 조작 방법과 완벽히 일치한다는 것을 시나리오 전반에 걸쳐 강조함으로서 실제로는 완벽에는 가깝지 않은 현실감을 완벽으로 만드는 것이다. 문제는 이러한 속임수를 알고 플레이해도 재미있다는 것(…).

▲ 사자비를 PS 컨트롤러로 조작했다면「역습의 샤아」도 현장감 있을까?

세 번째 흥미 유발-연출

시나리오가 점점 진행되면 정체불명의 괴로봇이 도시에 출현하여 난동을 피운다. 우리의 주인공은 이 괴로봇의 손에서 도시를, 나아가서는 지구를 구출하기 위해 로봇을 이끌고 출동하게 되는데 출격 장면은 여느 로봇 애니에서도 등장하는 출격신이요(고전적이라는 것을 증명이라도 하듯 매회 출격신이 같다). 로봇과의 격투 장면은 거의 완벽한 특촬물 수준이다. 일단 여기까지만 보았을 때 이러한 연출을 즐기는 사람들이라면 한번쯤 돌아보지 않을 수가 없다.

▲ 카메라 앵글이 주인공 시점이라 구경이 자유롭다

특히 압권인 것이 역시 격투신인데 일단 아래에서 다시 이야기했지만 주인공은 로봇과 300M라는 거리를 유지해야만 한다. 게다가 주인공은 다른 어떤 안전 장치도 없기 때문에 로봇이 괴로봇에게 밀려, 밀려서 한번 주인공 앞에서 쓰러지기라도 하는 날에는…. 그다지 생각하고 싶지 않은 상황이 벌어지고 만다. 하지만 바꾸어 이야기하면 50M의 거체의 먼지 날리는 격투를 아주 가까이에서 바라볼 수 있기 때문에 그 박력은 실로 엄청나다.

하지만 정의의 편이라고 함부로 건물을 훼손해서는 안된다. 건물에는 엄연히 사람들이 살고 있다. 물론 항상 출격 전에 방송으로 대피명령을 내리기는 하지만(뭐냐…) 격전이 끝나고 시민들이 돌아왔더니 집이 없어졌더라…. 그들의 표정이 뭐가 되겠는가? 현실감을 중시한 게임이라는 것을 다시 한번 명심하도록.

생각 없이 할 수 없는 열혈 게임

위에서도 언급했지만 로봇을 조작할 수 있는 도구는 리모콘이다. 게임에서는 나름대로 현실적인 계산을 사용하고 있어서 이 리모콘이라는 도구 때문에 게임의 몰입도가 점점 높아진다. 그도 그럴 것이 이 리모콘의 조작 가능 범위는 300M로 정해져 있기 때문에 주인공은 직접 몸으로 뛰어다니면서 이 로봇과 300M 거리를 유지해야 한다. 실제라면 참으로 위험 천만한 일이 아닐 수 없지만 이러한 상황 설정은 항상 로봇에게서 눈을 뗄 수 없게 만드는 효과를 가져옴과 동시에 스릴과 더불어 위에서도 이야기했던 착시 현상을 극대화시켜 더욱 현장감 있는 플레이를 유도하는 역할을 수행하고 있다.

게다가 주인공이 영리 단체의 장(12살인데?)이다 보니 재정 관리에도 신경을 많이 써야한다. 물론 언제나 재정에 대해 시끄럽게 떠드는 아줌씨가 있기는 하지만 벌어들이는 수입은 결과적으로 사장의 돈이다. 건물 파괴 손실 보상금, 도시 기물 파손 보상금, 괴로봇이 부셔대는 빌딩의 수리비는 모두 사장의 부담인 것이다. 로봇을 한 번 움직일 때에도 조심 또 조심.

로봇의 공격은 격투. 디지캐럿은 그 작은 몸에서 빔을 쏜다지만 이 녀석은 격투 외골기이다. 따라서 튼튼한 두 팔을 잘 이용해야 하는데 그냥 펀치는 별로 데미지를 주지 못한다. 관성의 법칙을 이용하여 그 반동을 실은 공격만이 유효하게 먹히는 것이다. 따라서 방향키와의 조합이 아주 중요시되기 때문에 방향 감각 역시 익히지 못하면 지구의 평화는 지켜낼 수 없다. "우오오! 해머 펀치!" 만으로 지구를 지키는 시대는 이제 끝난 것이다….

▲ 세번의 조작이 필요한 스윙펀치

부디 독자들과 함께 하고 싶은 담당자의 마음을 알아주세요~

담당자가 소개하는 게임이 재미가 없는 것은 아니지만 가능하면 독자 여러분들의 게임으로 페이지를 꾸며드리고 싶습니다. 물론 학생, 또는 직장에 다니시느라 매이저 게임를 할 시간도 쪼개야 하는 심정을 모르는 것은 아닙니다만…, 너무 추상적이라 생각하시는 독자들은 본지에 단 한번도 공략이 나간 적이 없는 게임을 찾아보는 것은 어떨까요(물론 그런 게임들 중에서도 유명 게임은 있기 때문에 최종 판단은 담당자의 몫입니다만)? E-MAIL을 이용하시는 것이 편지보다는 빠르기는 하지만 엽서도 받고는 싶군요(무슨 소리인지?).

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(주)제우미디어 월간 게임 파워 편집부
"파·찾·즐" 담당자 앞

Beginner 비기넣어

언제나 새롭고 신기한 비기들을 모아 넣는 곳. Beginner 비기넣어입니다. 이번달에도 역시 많은 비기들이 공개되었는데 벌써부터 궁금하지 않습니까? Beginner비기넣어에는 기종 제한이 없습니다. 어떤 기종이라도 자신만의 비기를 가지고 있다면 어서 보내주시기 바랍니다. 저희가 정말 소중한 소스로 사용하겠습니다. 자! 그럼 이번달에도 Beginner 비기넣어의 문을 활짝 열어보기로 합시다.

플레이스테이션1 & 2

그라디우스 3 & 4(PS2)

엑스트라 모드 출현

■EXTRA EDIT

전 종류의 무기가 자유롭게 에디트 가능. 3를 한번 클리어한 다음 플레이시간이 10시간을 넘어가면 출현.

■BOSS RUSH

1-8화까지 전 보스들과 싸우는 모드. IV를 1번 클리어한 다음 플레이시간이 10시간을 넘기면 출현.

■특수 커맨드

초기 키 배치에서 상, 상, 좌, 우, 좌, 우, X, ○, ×의 커맨드를 포즈중에 입력하면 레이저 & 미사일&옵션이 최고가 된다. 사용조건은 3의 경우 난이도를 EASY이하의 설정에서 1회, EASIST에서 2번까지 사용할 수 있다. 4의 경우는 난이도 EASY의 경우 1번, VERY EASY에서 2회, EASIST에서 3번까지 사용할 수 있다.

■더블 파워 업

초기 설정 키로 상, 상, 하, 하, 좌, 우, 좌, 우, □, △의 커맨드를 포즈중에 입력하면 레이저없이 더블 파워 업하는 것이 가능해진다. 난이도에 따른 사용 한정은 있다.

데드 오어 얼라이브 2(PS2)

두근두근 시점변환

상대가 넉아웃 된 직후 종료하기 전까지 □+○을 누르고 있으면 된다. 이 두 버튼을 누르고 있는 상태에서 △을 누르면 리플레이를 보는 것도 가능하다. 또, 리플레이중 L1, R1버튼을 이용하면 승리포즈 장면에서 카메라의 위치를 바꿀 수 있다. 버튼 조작은 이렇다. 십자키로는 카메라의 이동, □버튼으로는 줌인, ○버튼으로는 줌 아웃이다.

숨겨진 오프닝

▲ 여기다

PS2용만의 오프닝을 보는 방법이 공개되었다. 방법은 두 가지 방법이 있는데 오프닝 화면에서 카스미가 연무를 하는 장면에서 시디를 꺼내자. 그런 다음 시디를 도로 넣지말고 가만히 있으면 못 보던 화면을 보는 가능하다. 또 하나의 방법은 카스미와 아야네가 설원에서 싸우는 장면이 나오면 시디를 꺼내자. 그런 다음 화면이 멈추면 다시 시디를 넣도록 하자. 그럼 바뀐 화면을 볼 수 있다(그러나 버그성에 가까운 비기이므로 실행 전에 메모리 카드를 빼놓고 실시하도록!).

A열차로 가자!(PS2)

숨겨진 차량의 등장

A열차로 가자!에는 전부 7종류의 차량이 존재한다. 그중 5개의 경우 게임 속에서 특정 시간이 지나면 자동으로 출현하는데 3월 29일이 지나야만 가능하다. 그 외 2개의 차량의 경우는 합계 플레이시간이 51시간이 될 때 D51이 출현하고, 합계 플레이 시간이 62시간이 되면 C62가 등장한다.

당구 빌리아드 마스터 2(PS2)

가이드 라인 표시

턴 테이블이 회전하고 있는 타이틀 화면에서 상, △, 하, ×, 좌, □, 우, ○를 입력하자. 커맨드 입력이 성공하면 소리가 나니 쉽게 확인이 가능하다. 이후 옵션에서 가이드 라인이라는 없던 항목이 생긴 것을 확인할 수 있는데 설정을 바꿔 공이 나아갈 방향이 놓으면 적색 라인으로 표시된다.

레이크라이시스(PS)

숨겨진 비기 대공개!

레이크라이시스에 숨겨진 기체를 고르는 방법 및 기타 비기들이 공개되었다. 방법은 다음과 같다.

■숨겨진 기체 고르기

오리지널 모드를 선택해 게임을 클리어하면 된다. 단, 컨티뉴는 5번까지로 제한되어 있다. 클리어후 숨겨진 기체 2개를 얻을 수 있는데, 전작 '레이스톰'에 등장했던 기체가 등장한다.

■새로운 옵션 추가

스페셜 모드를 선택해 게임을 클리어하면 옵션에 새로운 메뉴가 추가되는데, 이것으로 레이크라이시스의 이미지 사진 등을 보는 것이 가능해진다.

플레이스테이션1 & 2

비트매니아 5th MIX

숨겨진 요소들 완전 공개

인기의 음악게임인 비트매니아 어펜드 5th MIX의 모든 비기를 공개한다.

■Another 곡 플레이

하드모드, 프리 모드에서 곡을 선택하기전에 셀렉트 버튼을 누른채로 선택하면 통상으로는 즐길 수 없는 높은 난이도의 어나더 곡을 플레이할 수 있다.

■서바이벌 모드

전곡을 한번씩 플레이하거나 하드 모드를 게임오버와 상관없이 50회를 플레이할 경우에 서바이벌 모드가 추가된다. 얼마나 많은 곡을 클리어하는지 시험할 수 있는 모드이다.

■보너스 곡의 출현

모든 곡을 플레이(히든, 더블 모두 포함)하면 「Ave Maria」「BATTLE BREAK」등 5개의 보너스곡이 추가된다. 방법은 전플레이 모드 선택해서 하드모드를 클리어하는 것.

■익스퍼트 모드 코스

익스퍼트 모드의 코스를 클리어하면 다음과 같은 숨겨진 코스를 사용할 수 있다.

「NAGUREO MIX」→「SLAKE MIX」→「ANOTHER MIX」

또, 하드 모드에서 보너스 곡을 전부 클리어하면 한 곡이 더 첨가된다.

쿨보더스 4

숨겨진 요소 발견!

1인 플레이 모드에서 이름을 입력하는 화면이 나오면 다음과 같은 이름을 입력하자

「ICHEAT」

「IMSPECIAL」

이 이름을 입력하면 숨겨진 캐릭터를 입력하는 것 이외에도 모든 숨겨진 요소가 출현한다.

▲ 스테이지가 출현한다

▶ 이름 입력

드림캐스트

THE TYPING OF THE DEAD

스탭롤도 치자!

아케이드 모드를 클리어하고 나면 스탭롤이 나오는데 사실 이때도 키보드를 이용해 타이프하는 것이 가능하다. 제작진 모든 사람의 이름을 정확히 쳐내면 패스워드가 출현하는데, 이것을 패스워드 엔트리 화면에서 타이프하면 숨겨진 모드인 Vs S · CPU모드를 즐겨볼 수 있다.

데드 오어 얼라이브 2

포즈없애기

게임중에 포즈를 걸어 X+Y버튼를 누르면 pause라는 문자가 화면에서 없어진다. 좀 더 깨끗한 화면을 캡쳐하고 싶은 게이머가 사용할 수 있는 비기.

카메라컨트롤

승리 포즈를 취하고 있을 때 B버튼를 누르고 방향키를 움직이면 카메라의 위치를 변경할 수 있다(X+Y를 누르면 줌 아웃).

리플레이 다시보기

승리포즈를 취하고 있을 때 A+Y+X 버튼을 누른다.

저녁 스테이지

대전모드에서 R 트리거를 누르고 Ariel Garden를 선택하면 스테이지의 배경이 저녁으로 바뀌어 반딧불이 날아다니는 것을 볼 수 있다. 분위기 만점.

NBA2K

치트키를 사용하자

게임을 할 때 다음과 같은 이름을 사용하면 여러가지 비기들을 볼 수 있다. 바꾸는 곳은 CUSTOM 모드.

이름	변화
MONSTER	선수들의 몸이 커진다
DOUGHBOY	선수들의 몸이 뚱뚱해진다
BIGFOOT	선수들의 신발이 커진다
FATHEAD	선수들의 머리가 커진다
BEACHBOYS	농구공이 커진다
SQUSISHY	선수들이 2D로 된다
LITTLEGUY	선수들의 몸이 작아진다

건버드 2

숨겨진 커맨드

모드 셀렉터 화면에서 십자키로 하, 하, 하, 상, 하, 하, 하, 상, 하, 하, 상, 상, 하, 상, 우의 방향을 입력하자. 성공시 효과음이 들린다. 효과는 2인 캐릭터 모드의 전 캐릭터가 등장하고 일러스트 갤러리의 스페셜 일러스트 6점을 보는 것이 가능해진다는 것.

GAME 클리닉

이전 담당자의 업무과중으로 다시금 게임클리닉을 맡게 된 떠돌입니다.
게임을 진행하시다 막히시는 분, 자력으로 해결이 불가능할 것이라 생각하시는 분.
주저없이 펜을 드시고 조용히 게임클리닉에 문의하십시오.
최대한 도움이 되어 드리겠습니다. 질문하실 때에는 기종과 게임의 제목 그리고
마지막으로 게임기종을 반드시 표기해주시기 바랍니다.

킹 오브 파이터즈 '99(PS)

Q KOF '99 의 보스 선택법을 알려주세요

A 킹 오브 파이터즈의 보스 선택법입니다. 스타트를 누른 상태에서 ↑+ 약킥, →+ 강펀치, ←+ 약펀치, ↓+ 강킥의 커맨드를 입력하시면 됩니다.

넥서스 4X(ETC)

Q 넥서스 4X 메모리에 대해서 자세히 알려주세요

A 보통 비주얼 메모리 용량의 2배(400블록)또는 4배(800블록) 가량의 메모리를 저장할 수 있는 비주얼 메모리라고 할 수 있습니다. 정품과 비슷한 외형을 하고 있지만 대신에 액정화면이 존재하지 않습니다. 따라서 드림캐스트에 연결해야만 메모리관리가 가능합니다. 넥서스의 최대 장점은 역시 인터넷에서 프로그램을 받으면 PC와 연결이 된다는 것이고 다운로드 받았던 메모리는 PC에 저장해둘 수 있습니다. 또한 인터넷에 올라와 있는 각종 세이브파일을 받아서 게임으로 즐길 수 있기 때문에 국내 여건상 드림캐스트로 인터넷에 접속할 수 없는 유저들이 많이 이용하고 있습니다.

테일즈 오브 데스티니(PS)

Q 테일즈 오브 데스티니에서 주인공 마지막 스킬이 알고 싶어요

A 홍왕천상익은 '거인태동'이라는 디스크를 얻어야만 배울 수 있습니다. 이 거인태동 디스크는 씨앗 키우기를 해야 얻을 수 있습니다. 먼저 씨앗을 파는 가게를 찾아가야 하는데 이곳은 정크랜드 서쪽해안의 동굴에 있습니다(비행룡으로 이동). 이곳에서 씨앗을 파는데 그중 맨 아래 100,000갈드의 가격인 라나케알(ラナケアル)씨앗을 사서 리네마을(2부에서 스턴이 처음 등장하는 마을)의 밭을 가는 아줌마에게 갖다줍시다. 어떤 비료를 사용할 것인지 묻는데, 이때 3-2-3의 순서로 비료를 주면 씨앗이 만들어집니다. 이것을 다시 아주머니에게 준 뒤 2-2-2의 비료를 주면 차락이 나오고 그것을 다시 1-2-3의 순서로 비료를 주면 황금이 만들어집니다. 그것을 세인트갈드성의 오토연구소에 가져다주면 거인태동디스크를 만들어줍니다. 주의할 것은 비료를 한번줄 때 마을을 나왔다 다시 들어가야 합니다. 그러니까 총 9번을 마을 밖으로 나갔다 들어왔다 해야한다는 것입니다. 이렇게 얻어진 거인태동의 디스크를 가지고 '스트레이라이즈의 숲(피리아를 만났던 곳)'의 오의석의 퀴즈를 맞추면 '홍왕천상익'을 익힐 수 있습니다. 퀴즈의 정답은 3, 1의 순서입니다.

마벨 VS 캡콤 2(DC)

Q 마벨 VS 캡콤 2를 하고 있습니다. 몇몇 캐릭터를 고를 수 없다는 얘기를 들었는데 사실인가요?

A 마벨 VS 캡콤 2는 기본적으로 24명의 캐릭터를 사용할 수 있습니다. 게임을 즐기면서 몇 가지 조건을 만족시키면 8명의 캐릭터가 추가되죠. 하지만 나머지 캐릭터는 아쉽게도 국내에서 구하는 방법이 한정되어 있습니다.

원래는 아케이드 판에 비주얼 메모리를 대응시켜 얻어지는 점수로 캐릭터를 구해야하는데 국내에는 아직 마벨 VS 캡콤 2 아케이드 판이 많이 깔려있지 않은 상황입니다. 꼭 56명의 캐릭터를 모아야겠다라고 생각하시는 분들에게는 넥서스를 사용하시는 방법밖에 없다고 말씀드려야겠네요. (왼쪽참조)

톨네코의 대모험 2 (PS)

Q 톨네코를 즐기고 있는 독자입니다. 2번째 던전인 은행을 클리어할 때 화살을 많이 모아놓았는데 깨고나니 다 없어져버렸습니다. 어떻게 된거지요? 그리고 창고는 언제부터 쓸 수 있나요?

A 던전에서 모은 아이템은 절대 없어지지 않습니다만 창고가 생기기전에는 반드시 팔 수밖에 없지요. 아마 모아두신 화살을 전부 팔아버리신 것 같습니다. 창고는 2번째 던전인 은행을 클리어하고 나면 생깁니다. 톨네코의 집으로 돌아가서 메뉴를 살펴보면 처음에는 세이브만 있었는데 메뉴가 4가지 더 늘어납니다. 이때부터 아이템을 창고에 저장하는 것이 가능해집니다.

푸루푸루 팩(ETC)

Q 제가 드림캐스트에 대해서 잘 모르는데, DC의 주변기기인 비주얼 메모리과 푸루푸루팩에 대해서 설명해주세요.

A DC를 처음 구입하셨군요. 일단 비주얼 메모리(이하 VM)부터 설명하기로 하죠. VM은 플레이스테이션으로 따질 경우 메모리 카드에 해당하는 것입니다. 특징이라면 같은 VM이 2개 있으면 하드웨어가 없이 데이터 교환을 할 수 있고, VM의 메모리를 이용해 미니 게임도 즐길 수 있는 메모리 카드라는 점입니다. 푸루푸루팩은 진동 팩으로써 DC 패드에 연결후 진동을 지원하는 게임을 즐기면, 보다 게임을 긴장감있게 즐길 수 있습니다. 요즘엔 진동 대응이 없는 게임은 거의 없으니 필수불가결한 주변기기라고 생각됩니다.

베이그랜트 스토리(PS)

Q 베이그랜트 최강무기 조합에 대해서 알려주세요.

A 최강무기 조합에 대한 질문이 많군요. 최강 무기의 조합에 쓰려면 특별 공략이 다시 나가야 할 정도로 너무 광범위한 부분이기 때문에 미흡하나마 같은 블레이드 계열을 섞어서 어떤 것을 만들어 낼 수 있는지에 대해서만 가르쳐드리도록 하겠습니다. 아래 영문 약자는 재질을 뜻하며 그 재질은 다음과 같습니다.

D 다마스커스 S 실버 H 강철 I 아이언 B 브론즈

단검계열

쿠쿠리(ククリ)	크리스(クリス) + 햇쳇(ハットチェット)
바제라드(バラゼード)	햇쳇(ハットチェット) + 쿠쿠리(ククリ)
스틸렛(スティレット)	바제라드(バラゼード) + 바제라드(バラゼード)
자마다할(ジャマダハル)	스틸렛(スティレット) + 스틸렛(スティレット)

* 참고 : 바제라드는 지하가 동부에 나오는 기분 나쁜 꼭두각시 인형이 들고 나옵니다. 하지만 그건 S라서 별로 권장하지 않습니다. 크리스 D는 마갱 제 2 계층에서 얻을 수 있습니다.

소드 계열

쇼텔(ショテル)	샴시르(シャムシール) + 팔시온(ファルシオン)
코라(コラ)	팔시온(ファルシオン) + 쇼텔(ショテル)
코피스(コピス)	코라(コラ) + 코라(コラ)
사무라이 블레이드(サムライブレイド)	코피스(コピス) + 코피스(コピス)

* 참고 : 사무라이 블레이드보다 강한 룬파이어라는 최강의 소드가 있습니다. 얻는 방법은 체력을 150이하로 하고, 아이언메이든 LV. 2에서 나오는 라스트크루세이더를 죽이면 3%의 확률로 나옵니다. 하지만 그 동안 쓰던 무기를 합성하는 것이 더 괜찮을 경우가 많습니다. 합성 재료중에 팔시온이 많이 필요한데 팔시온 H는 시가지 동부 겟슈대교에 있는 적중에 얻을 수 있습니다(10% 확률). 재료 중, 쇼텔 D를 구할 수 있는 곳은 길티아신전(ギルティア神殿) '빛을 두려워하는자들의 공간'의 그렘린이 들고나옵니다. 물론 얻을 확률은 무척 낮죠 (6%) 이 방에는 코라 H를 얻을 수 있는 적도 나오는데, 역시 6% 확률입니다. 그대신 코라는 아이언메이든 LV1의 보물상자에서 얻을 수 있습니다.

롱소드 계열

스키아보나(スキアヴォーナー)	와룬소드(ワルーン ソード) + 크레이모어(クレイモアー)
바스타드 소드(バスタド ソード)	크레이모어(クレイモアー) + 스키아보나(スキアヴォーナー)
화르크스(ファルクス)	바스타드 소드(バスタド ソード) + 바스타드 소드(バスタド ソード)
룬블레이드(ルンブレイド)	화르크스(ファルクス) + 화르크스(ファルクス)

* 참고 : 롱소드 최강은 홀리윈으로서, 아이언메이든 LV2를 체력 150 이하로 하고 돌아다니면 레벨2의 출구에 등장하는 라스트 크루세이더에게서 얻을 수 있습니다. 엑스칼리버란 이름의 무기의 블레이드가 바로 홀리윈으로, 길덴스턴 제 1형태가 들고나오는 무기와 똑같이 생겼습니다. 또한 같이 얻는 마석도 무척 성능이 좋은 것이므로 얻을 확률은 극히 낮은 편이지만(3% 정도) 한번 얻어보는 것도 좋을 것입니다. 스키아보나 같은 경우엔 꽤 많이 얻는 것중에 하나입니다. 보스 중에 스키아보나 I를 주는 녀석도 있고(오거로드) 시가지 돌아다니다 보면 자주 얻죠. 스키아보나 H는 보물상자에서도 얻습니다. 또한 바스타드 소드는 아이언메이든 LV. 1에서 얻으니 대강 나머지를 합치다보면 두 번째 플레이쯤에는 확실히 얻습니다.

액스& 메이스

(절단계)차크마크(チャクマク)	프란시스카(フランシスカ) + 타발진(タバルジン)
(타격계)모닝스타(モーニングスター)	오니온쉐이프(オニオンセイプ) + 스몰스파이크(スモールスパイク)
(절단계)타발(タバル)	타발진(タバルジン) + 차크마크(チャクマク)
(타격계)워해머(ウォーハンマー)	스몰스파이크(スモールスパイク) + 모닝스타(モーニングスター)
(절단계)브로바(ブローバ)	타발(タバル) + 타발(タバル)
(타격계)빅해머(ビッグハンマー)	워해머(ウォーハンマー) + 워해머(ウォーハンマー)
(절단계)크레센트(クレセント)	브로바(ブローバ) + 브로바(ブローバ)
(타격계)블메이스(ブルメイス)	빅해머(ビッグハンマー) + 빅해머(ビッグハンマー)

* 참고 : 블메이스D는 세 번째 플레이에 쉽게 얻습니다. 두 번째 플레이부터 갈 수 있는 '피난통로'에 있는 보물상자에 빅해머 D가 있기 때문이지요. 타발 D를 얻을 수 있는 곳은 길티아신전의 아까 말한 그 방 (그렘린 등장)에 들어갈 때, 체력을 150 이하로 해서 들어가면 나오는 그렘린 둘 중에 한 명이 역시 6% 확률로 줍니다. D제 말고 H제 라면 재료는 쉽게 구할 수 있는 것들이니 얻기 어렵지는 않을 것입니다 .

스피어 계열

보우제(ヴォウジェ)	보아스피어(ボアスピア) + 포차드 (フォチャード)
폴액스(ポールアックス)	포차드(フォチャード) + 보우제(ヴォウジェ)
발딧슈(バルテディシュ)	폴액스(ポールアックス) + 폴액스(ポールアックス)
팔치산(パルチサン)	발딧슈(バルテディシュ) + 발딧슈(バルテディシュ)

* 참고 : 마갱 1 계층에 백은의 열쇠로 잠긴 문을 열면 그곳의 상자에서 보우제 D를 얻습니다. 다른 곳에 쓰지 마시길. 포차드가 구하기 어려운데, 트라이던트와 보어스피어를 합치면 포차드를 얻습니다. 보어스피어(ボアスピア)는 스콜피온(スコルプイオン) + 오울파이크(オウルパイク), 트라이던트(ツライダント)는 콜세르카(コルセルカ) + 스콜피온(スコルプイオン). 그러면 스콜피온(スコルプイオン)은 어떻게 얻느냐구요? 이건 같은 계열 합성으로 나오지 않습니다. 대신 스탭(スタッフ)의 서머너 타입(サマナータイプ)이 남아돌고, 헤비액스의 발브리간(バルブリガン)이나 헤비메이스의 스파이크드몰(スパイクドモール)이 남아돈다면 서머너(サマナー)와 합쳐버리세요. 그러면 얻을 수 있습니다.

헤비액스

밤파블레이드(バンパーブレード)	같은 계열 합성으로 나오는 건 없습니다
발브리간발브리간(バルブリガン)	라지크레센트(ラージクレセント) + 밤파블레이드(バンパーブレード)
더블블레이드(ダブルブレード)	밤파블레이드(バンパーブレード) + 발브리간(バルブリガン)
할버드(ハルバド)	더블블레이드(ダブルブレード) + 더블블레이드(ダブルブレード)

* 참고 : 헤비액스 최강의 합성 재료들은 남아도는 아이템들이라서 얻기 어렵지 않습니다. 보물상자에서도 더블블레이드를 각각 다른 계열로 2개 얻기 때문입니다(H와 S).

헤비메이스

그룸윙(グルームウイング)	스파이크드몰(スパイクドモール) + 갓츠발겔(カッツバルゲル)
묠니르묠니르(ミョルニール)	스파이크드몰(スパイクドモール) + 그룸윙(グルームウイング)
파랑크스(ファランクス)	묠니르(ミョルニール) + 묠니르(ミョルニール)
디스트로이어(ディスツロイア)	파랑크스(ファランクス) + 파랑크스(ファランクス)

* 참고 : 이 외에 하나 더 있는 듯한데 아직 어디서 얻는지 밝혀지지 않았습니다. 나중에라도 알게 되면 또 지면을 할애해서 알려드리도록 하겠습니다. 역시 합성 재료들은 자주 나오는 편입니다. 맵 100% 같은 것을 하려고 돌아다니다 보면 꽤 얻을 수 있기 때문이죠. 특히 던전쪽 보다는 기사단의 적들이 많이 나오는 시가지 쪽에서 재료들을 얻기 쉽습니다. 또한, 파랑크스는 아이언메이든 LV1에서 하나 얻고, 묠니르는 길티어 신전에서 미노타우르스 로드를 죽이면 나오는 보물상자에서 하나 얻기 때문에 묠니르 하나만 더 합성으로 얻으면 간단하게 디스트로이어를 만들 수 있습니다.

스탭

샤만 타입(シャーマンタイプ)	클레릭 타입(クレリックタイプ) + 서머너 타입(サモナータイプ)
비숍 타입(ビショップタイプ)	서머너 타입(サモナータイプ) + 샤만 타입(シャーマンタイプ)
와이즈맨 타입(ワイズマンタイプ)	비숍타입(ビショップタイプ) + 비숍타입(ビショップタイプ)

* 참고 : 이건 구색 맞추기로 얻는 무기들이라고 할 수 있겠습니다. STR이 너무 약해서 마법만 사용해서 플레이를 하겠다면 몰라도 들고 다닐 기회가 없지요. 또한 합성 재료들은 보물상자에서 얻는 일이 없기 때문에 꽤 얻기 어려운 축에 속합니다. 재료들은 대부분 리치들이 주는데 거의 3% 확률입니다. 지하가 서부에서 체력을 150 이상, 200 이하로 맞추고 다니면 나오는 리치나 리치로드들이 줍니다.

크로스보우

스톤버스터(ストンバスタ)	랙크로스 보우(ラッグクロスボウ) + 랙크로스 보우 (ラッグクロスボウ)
알바레스트(アルバレスト)	스톤버스터(ストンバスタ) + 스톤버스터(ストンバスタ)

* 참고 : 길티아신전의 미노타우르스 로드 죽이러 가는 방 옆에 백은의 열쇠(白銀の かぎ)로 잠긴 곳이 있지요. 열쇠를 얻어 가보면 그렘린 두 마리가 있습니다. 이놈들 중 한 명이 갖고 있습니다. 체력은 150 이상으로 하고 가야 두 마리 다 나옵니다. 얻을 확률은 역시 3%입니다. 만은 노력이 필요할 것입니다.

스타오션 - 더 세컨드 스토리(PS)

Q 스타오션 2의 P. A에서 특별한 이벤트가 생기는 마을과 조건을 알려주세요

A 스타오션 2의 P. A는 광범위하게 많기 때문에 전부 알려드릴 수는 없지만 그중 몇 가지를 알려드리도록 하겠습니다.

프리시스를 얻은 상태에서 링가마을(リンガ村)에서 P. A을 하면 나오는 이벤트 입니다. 을 하다보면 나오는 이벤트입니다. 게임의 시점은 클로드일 때만 가능합니다. 대학 앞에 괴상한 노점상 할아버지가 학생들을 상대로 뭔가를 팔고 있습니다. 학생들을 믿는 둥 마는 둥 하는데 첫 번째 문항을 선택하면 1980 폴에 '대지의 비밀'이라는 책을 살 수 있습니다. 광물학에 대한 스킬가이드북이죠. 크로스동굴에서 얻은 정신학에 대한 스킬가이드북 다음으로 얻게 되는 가이드북일겁니다.

이 이벤트 역시 클로드의 시점에서 이루어지는 이벤트입니다. 라클성(ラクル城)에 혼자 들어가면(엘 대륙의 마족침공전의 무투대회전이나 직후 정도) 마을 동쪽 스킬길드와 아이템 파는 곳 앞에 못 보던 소녀가 있을 겁니다. 사실은 가출한 소녀. 말을 걸어 두 번째 항목을 선택합니다.
그후 다시 크로스왕국(クロス王國)의 하리마을(ハリ村)의 입구를 보면 큰 창고가 있습니다. 그곳에 그 소녀가 숨어 있는데 다시 말을 걸어서 첫 번째 항목을 선택하신 다음 마을 안으로 갑니다(절대로 마을 밖으로 나가서는 안됩니다). 다시 그 앞을 지나가려는 순간 소녀가 소리치는데 그곳으로 들어가면 어떤 적과 배틀이 일어납니다(세명의 적이 나오는데 HP6000정도니 그다지 강한 상대는 아니죠). 그 적을 물리치면 소녀는 링가 마을(リンガ村)로 돌아갑니다. 다시 링가마을로 가서 혼자 들어가서 프리시스집 옆에 있는 약국으로 가보면 'RIRIKA'라는 복제 성공률이 높은 카메라를 얻을 수 있습니다.

탄광마을에서 일어나는 조금 황당한 이벤트입니다. 시기는 라클대륙(ラークル大陸)을 넘어가기 전에 있는 무투대회를 막 마친 다음입니다. 마을 중앙에 학자 같은 사람이 서있습니다. 말을 걸어보면 자신은 길을 잃었다고 합니다. 이때 나오는 문항 중에서 첫 번째를 선택한 다음 마즈마을(マズ村)의 도구점에 가면 또 그 사람이 있는데 역시 첫 번째 문항을 선택. 그리고 라클대륙(ラークル大陸) 힐든마을(ヒルドン村) 술집으로 가면 또 만나게 됩니다. 역시 첫 번째 문항을 선택. 마지막으로 하리마을(ハリ村)에 있는 여관으로 가면 그로부터 공격력1짜리 무기를 얻을 수 있습니다.

2장으로 넘어가서 처음으로 보는 이벤트라고 할 수 있습니다만 특별한 아이템을 얻는 이벤트는 아닙니다.
하지만 히로인인 레나의 호감도를 올릴 수 있는 이벤트죠. 장소는 센트럴 시티(セントラルシーティ)이고 시기는 2장이 시작한 초반입니다. P. A를 해서 레나를 찾으면 그녀가 네티인이라는 것에 대해 고민을 하고 있습니다. 그 후 나오는 선택문에서 두 번째 것 '우리들은 동료니까…(ぼくだちは 仲間たから…)'를 선택하면 됩니다.

우선 노스시티(ノースシーティ)의 도서관에서 검색할 수 있는 정보를 보면 맨 마지막에 는 시크릿 정보라서 패스워드가 걸려있습니다. 오퍼레이터와 이야기를 해서 패스워드가 걸려있는 사실을 확인한 다음 치사토가 동료로 있는 상태에서 센트럴시티(センツラル シティ)로 가서 프라이빗 액션을 합니다. 신문사로 가서 치사토와 이야기하면 패스워드 해제에 관해 이야기를 나눈 다음(주의할 것은 P. A을 2번해서 치사토와 2번 이야기를 해야 한다는 것). 다시 노스시티(ノースシーティ)로 가서(P. A을 걸지 않은 상태에서) 도서관에 가면 패스워드를 해제하는 이벤트가 나옵니다.
그것으로 시크리트 정보의 패스워드가 해제되어서 십현자 에 대한 또 다른 정보들이 보이지만 아직은 억세스 레벨이 낮아서 접근할 수 없다고 나옵니다만… 억세스 레벨을 높이는 법은 직접 찾아보시기 바랍니다.

이 이벤트는 스타오션 2 이벤트에서 가장 재미있는 이벤트인데 아쉽게도 일본어를 모른다면 이해하기가 힘든 이벤트입니다. 판시티(ファンシーティ)(종합 테마파크, 투기장 있는 곳)에서 레온의 고백 이벤트입니다. 프라이빗 액션을 해서 술집에 가보면 레온이 상담할 것이 있다고 합니다. 첫 번째 것을 선택해서 이야기를 들어주면 자기가 좋아하는 여자가 있는데 아무한테도 말하지 말라고 하고 머뭇거리다가 '레나'라고 말하지요. 크로드가 약간 놀라서 '레나라…' 라고 할 때 뒤이어서 '…랑 세리나랑 프리시스랑 치사토'라고 합니다.
자신의 파티 중에 오페라가 있으면 아마 오페라도 들어가겠지요. 크로드가 어이없어 하다가 레온을 그 중 한 명과 만나게 해주기로 합니다. 장소는 판시티(ファンシーティ) 동쪽의 쿠킹파이트 경기장. 좋아서 발이 안보이게 술집에서 달려나가는 레온을 보며 '하… 빠르네..'하고 황당해하는 크로드. 지금부터가 중요합니다.
일단 누구하고 맺어줄지부터 결정합니다.
누구냐에 따라 전부 결과가 다르기 때문이죠. 아주 재밌죠. 세리느하고 해주면 세리느가 '5년후에 보자' 라고 하고, 레온은 술집에서 '빨리 5년이 지나라'라며 놀고 있는 것을 볼 수 있죠. 누구하고 맺어줄지 결정했으면 일단 판시티(ファンシーティ)에서 결정한 여자가 어디에 있는지 찾아낸 다음 이야기를 하면 자동으로 쿠킹파이트 장소로 갑니다. 다시 분기가 나오는데 첫 번째 것이 레온이 상담한 내용을 말해주는 것이고, 두 번째 것이 레온이 직접 고백하도록 하는 것입니다. 물론 이 분기에 따라서도 결과가 아주 달라집니다. P. A 중 가장 분기가 많은 이벤트라고 할 수 있습니다. 치사토를 선택했을 경우 미리 말해주면 우선 십현자부터 처리한 후에 생각해보자고 하고 레온은 술집에서 십현자를 얼른 없애버려야겠다고 하지만 만약 레온이 직접 고백하도록했을 경우는 당황한 치사토가 '사실은… 자기 애인은 크로드' 라고 하고 둘러대고 레온은 '우와와왕' 하고 울면서 뛰쳐나가고 크로드와 치사토는 어쩔줄 몰라합니다. 술집에 가면 치사토가 열심히 레온을 달래주고 있는 것을 볼 수 있습니다.

레이크라이시스(PS)

Q 레이크라이시스의 비기좀 알려주십시오

A 플레이어 기체 선택시 버튼을 눌러서 기체의 색을 선택할 수 있습니다. 색은 L1 = 적색 , L2 = 황색, R1 = 청색, R2 = 회색으로 대응됩니다. 적색 기체에 질렸다면 2P나 3P, 4P 컬러를 사용하도록 하세요

철권 태그 토너먼트(PS2)

Q 철권에서 웨이브 잘 쓰는 법을 알려주세요

A 플레이스테이션 2로 철권이 나와서인지 철권에 대한 질문이 계속해서 들어오고 있습니다. 우선 저희 지난달 공략에 철권 기술 및 콤보가 전부 공략되어있기 때문에 그 부분에 대해서는 답변해드리지 않도록 하죠. 그럼 웨이브를 쓰는 법에 대해서만 알려드리겠습니다. 캔슬기인 웨이브는 진이나 헤이하치등의 풍신권을 사용할 수 있는 캐릭터만 된다는 사실은 이미 아시겠죠? 풍신대시의 커맨드인 →(중립)↓↘→중에 ←또는 →의 입력을 해줍니다. 이것을 반복하는 것으로 풍신대시를 하는 것이죠. 방법은 →(중립)↓↘→(중립)↓↘→(중립)↓↘→(중립)↓↘→…을 반복하는 것입니다. 말로 설명하자면 끝도 없이 길어지니 여기까지 끝내기로하고 좀 더 자세히 파고 들어가시고 싶다면 6월호의 격투게임 강좌를 봐주시기 바랍니다. 하지만 반드시 알고 넘어갈 것은 지식도 중요하지만 충분한 연습량이 뒤따라주어야만 실전에서 사용할 수 있는 웨이브로 탄생할 수 있다는 것입니다.

Q 철권TT에서 여러 가지 모드가 있는데, 고르지 못하는 모드가 몇 개 있습니다. 어떻게하면 전부 고를 수가 있나요?

A 아케이드 모드를 클리어할 때마다 새로운 캐릭터와 모드들이 첨가된다는 사실은 다 아시죠? 첨가되는 캐릭터와 모드의 순서는 다음과 같습니다. 다음의 표를 참조하시면 무엇이 없는지 확인이 가능할 것 같네요.

순서	효과
처음 클리어	시어터 모드 & 쿠니미츠
두 번째 클리어	브루스
세 번째 클리어	잭 2
네 번째클리어	리
다섯 번째 클리어	왕
여섯 번째 클리어	아렉스
일곱 번째 클리어	카즈야
여덟 번째 클리어	쿠마
아홉 번째클리어	오우거
열 번째 클리어	보울 모드&트루 오우거
열 한 번째 클리어	P잭
열 두 번째 클리어	태츠진
열 세 번째 클리어	데빌
열 네 번째 클리어	갤러리 모드&언노운

블림캐스트(ETC)

Q **플스1 게임을 DC로 돌릴 수 있는 하드웨어가 따로 나온다는데 사실인가요?**

A 네, 사실입니다. 이번 E3쇼에서 처음으로 공개가 되었으며 제작사는 이름에서도 알 수 있듯이 PC에서 돌아가는 PS 에뮬레이터를 만든 '블림'입니다. 하드웨어는 아니고 CD를 사용하는 형태입니다. 특이한 것은 PS용 게임들을 몇십 개 내지는 백여개 단위로 묶어서 패키지 형태로 판매한다는 점. 즉, 이 블림캐스트는 PS용 타이틀을 뭐뭐뭐 지원하고 저 블림캐스트는 다른 PS타이틀을 뭐뭐뭐 지원한다는 식이지요. 당연히 DC의 성능을 이용하여 PS에서 돌릴 때보다(심지어 PS2에서 돌릴 때보다도) 좋은 화면을 보여줍니다. 그리고... 현재까지 공개된 것으로는 복사 PS CD도 돌아갈 모양입니다.

발키리 프로필(PS)

Q **안녕하세요. 인천에 살고 있는 게이머입니다. 발키리 프로필에 관한 질문인데요. 진엔딩을 더욱 쉽게 보기 위한 루트나 방법을 알려주세요(봉인치 쉽게 떨어뜨리는 법 등…).**

A 일단 진엔딩 루트는 알고 계시는 듯 하군요. 루트 상에서 그 이상으로 압축할 수는 없습니다. 봉인치를 한번에 대폭으로 떨어뜨리는 묘수는 없지만 진엔딩 루트에서 보아야 하는 이벤트들이 봉인치를 많이 떨어뜨려 줍니다. 떨어진 봉인치를 올리지 않는 것이 중요합니다. 봉인치를 쉽게 올리지 않으려면 '니벨룽겐의 반지'를 항상 빼고 다니는 것이 좋습니다. 하지만 이렇게 되면 오딘의 호감도가 떨어져서 프레이에게 게임 오버를 당할 수가 있으므로 항상 질 좋은 캐릭터(하지만 별로 쓸 일은 없는 캐릭터)를 신계 전송하시기 바랍니다. 그런데또 신계 전송을 두 명 꽉 채우면 봉인치가 올라가므로 한 명만 보내시도록 하세요. 참고로 6장 이후로는 신계 전송을 하실 필요가 없습니다.

파이널 판타지 8(PS)

Q **제가 FF8 영문판을 플레이하고 있는데요. 액플 코드를 알려주세요.**

A FF8를 즐기고 계시는군요. FF8같은 대작 게임의 액플 코드의 경우 수없이 많기 때문에 지면관계상 전부 실어드릴 수 없다는 점을 밝히면서 몇가지만 알려드리기로 하죠.

돈 최대	80076BA4 FFFF	
플레이 시간	80076D68 FFFF	
미니 게임 시간 고정	80076D6C FFFF	
전투시 마법 감소없음	D00B154E0 0011800B1AE6 A48F	
적 등장하지 않음(월드 맵 제외)	D0047E30 0003800A7E30 0000	
1회 전투로 G.F의 레벨업	D002276C 000C8002276E AE30	
어디서나 세이브 가능	30079EC9 0001	
모든 G.F 획득	B0100044 0000	800760F8 0100
SeeD의 랭크	80076E08 0BB8	
게임 진행 속도 증가	D009BE94 00028009BE94 0001	
빠른 전투 진행	D00D2848 0002800D2848 0001	

이정도면 FF8을 진행하기에 충분할 것이라고 생각합니다. 하지만 이거 하나는 알아두시기 바랍니다. 액플은 잘 쓰면 약이지만 남용하면 독이 된다는 사실말입니다. 알아서 적당히 자재하는 현명한 게이머가 되시기 바랍니다.

넥서스 4X 사용법(ETC)

Q **넥서스 4X 의 사용법을 알려주세요.**

A 간단하게 요약해서 말씀드리죠. 넥서스의 사용법은 다음과 같습니다. 우선 전용의 프로그램을 다운받아 PC에 설치합니다. 그리고 프린터포트에 전용케이블을 연결시키고 넥서스를 드림캐스트에 연결한 다음 다시 이것을 전용케이블과 연결합니다. 마지막으로 넥서스 프로그램을 실행시킨다음 자신이 복사하고자 하는 데이터 파일을 억세스시켜 넥서스로 옮기면 드림캐스트에서 그 데이터를 사용할 수 있게 되는 것입니다. 직접 해보시면 그다지 어려운 것은 없으니 여기서 마치도록 하죠.

플스2 관련 질문

Q **플스2에 옵션 중 고속로딩이 어느 정도 좋은지 궁금하군요.**

A 일단 게임에 따라서 고속로딩이 큰 효과를 내는 것도 있고 아닌 것도 있습니다. 하지만 다행인 것은 극악 로딩으로 유명하던(게임성은 다 좋은데 로딩때문에 점수 깎이던...) 몇몇 게임들에서 탁월한 효과를 보여준다는 것이지요. 프론트 미션 2 의 경우 환호성을 지를 정도로 로딩이 빨라지며 신슈퍼로봇대전 역시 상당히 로딩 시간이 빨라집니다. 쿨보더스2 의 경우는 아예 롬팩게임처럼 되어버리고요. 하지만 고속로딩으로 부작용이 생기는 게임들도 많은데 대표적인 경우가 배경음악까지 같이 빨라지거나 그래픽이 깨지거나 하는 증상들이 있습니다. 앞으로 PS2의 PS 드라이버가 버전업 되면서 조금씩 개선되리라고 예상됩니다.

플레이스테이션 2 관련(ETC)

Q **저는 플레이스테이션 2와 철권TT 그리고 DOA2를 구입해 즐기고 있는 게이머입니다. 철권의 모든 데이터를 모아놓은 뒤 DOA2를 실행시킨 다음 다시 철권을 하니 모든 데이터가 날아가버렸습니다. 어떻게 된 거죠?**

A 초기에 발매된 메모리카드를 가지고 계신 모양이군요. 메모리 카드자체에 이상입니다. 이 메모리 카드의 경우에서만 나타나는 증상으로 서로 다른 데이터가 충돌을 일으키는 것이죠. 최선의 대처방법은 교환을 하는 것이겠지만 국내의 여건상 불가능하니 어쩔 수 없이 울며 겨자먹기식으로 새로운 메모리카드를 하나 구입하시는 게 좋을 듯하군요.

건스타 히어로(MD)

Q **메가드라이브용 건스타 히어로를 플레이하고 있는 게이머입니다. 이 게임에서 비기나 숨은 모드가 있다면 모두 알려주세요.**

A 아쉽게도 건스타 히어로에는 많은 비기들이 존재하지 않습니다. 그러나 한가지는 있죠. 아이템 캐리어가 출현하면 이것을 점프어택으로 데미지를 입힙니다. 그러면 보통 하나만 떨어지던 아이템이 3~4개까지 떨어지죠. 이것으로 아이템을 많이 모아보세요.

700-9077

게임 진행과 숨겨진 비기가 궁금할땐

게임 Q&A 700-9077

게임 진행시 답답한 곳을 시원하게 해결합니다. 700-9077에서 뻔디기를 만나보세요!

E3쇼에서 공개된 여러가지 쇼킹한 정보!

쇼킹 1 DC판 PS에뮬레이터 Bleemcast에 대한 소식

쇼킹 2 미국판 PS2와 DC용 DVD플레이어 선보이다

게임계 최신 소식이 듣고 싶으신가요? 얼마전 열린 세계 최대 게임쇼 E3소식이 기다리고 있습니다.

·주·제우미디어

뻔디기를 만나는 방법

700-9077로 전화를 건다 ➡ 2번 게임 사서함 선택 ➡ 1번 게임 Q&A 코너 선택 ➡ 1번 비디오 게임에 모든 궁금증을 녹음 ➡ 다음날 뻔디기가 남긴 메시지를 들으면 끝! (야~~ 요거 재밌네.. ^^)

통신에서 챔프를 만나자!

'01411/01412'로 접속하여 인포샵 'champ'로, 천리안/하이텔/유니텔 모두 'Go Powerz'로 접속

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS는 연기되어 많은 팬들에게 아쉬움을 남겼던 「댄스댄스레볼루션 3rd MIX」와 「페르소나 ~벌」두 대작이 발매됩니다. DC에는 비교적 안정된 라인업을 보이는군요. 기대작인 캡콤의 인기 격투 게임 「스트리트파이터 3rd 스트라이크」와 겐키의 「수고도배틀 2」가 발매되는 군요. 그리고 연기되었던 「실황 월드사커 2000(PS2)」이 발매됩니다. 발매되는 게임들이 전부 명성있는 작품들이라 이번달에도 풍족한 게임 생활을 누릴 수 있겠네요.

PS

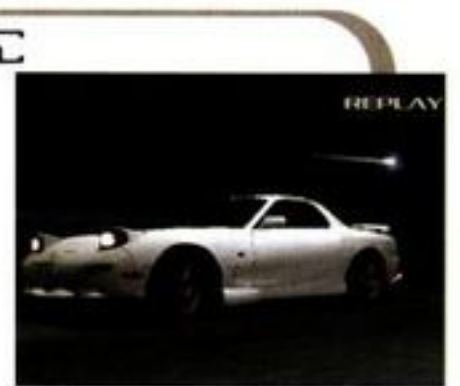
▲ 댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX(가칭)

▲ 페르소나 벌

PS2

▲ 실황 월드 사커 2000(가칭)

DC

▲ 스트리트파이터 3rd 스트라이크

▲ 수고도 배틀 2

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

6월 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	1일	댄스댄스레볼루션3rd MIX	코나미	음악게임	오픈
PS	1일	아쿵카구아	SCEI	액션	6,800엔
PS	1일	F12000	일렉트로닉스 아츠 · 스퀘어	레이싱	5,800엔
PS	15일	샐러리맨 김태랑	반다이	ADV	3,800엔
PS	15일	오즈의 마법사 -어나더 월드-	어펙트	RPG	3,000엔
PS	15일	컬러풀 로직	알트론	ETC	미정
PS	22일	더 심리게임 7	위지트	ETC	1,500엔
PS	22일	브렌드×브렌드	론킨하우스	RPG	미정
PS	22일	해피 샐비지	미디어웍스	ETC	5,800엔
PS	22일	J리그 위닝일레븐 2000	코나미	SPT	오픈
PS	29일	엘더게이트	코나미	RPG	오픈
PS	29일	미스터 드릴러	남코	ACT	4,800엔
PS	29일	반달하츠 2 ~천상의 문(코나미 베스트)	코나미	RPG	오픈
PS	29일	기동전사 건담 기렌의 야망 지온의 계보-공략지령서-	반다이	ETC	2,800엔
PS	29일	작곡할거야, 댄스리믹스편	빙키즈	SLG	3,200엔
PS	29일	작은왕국 엘트리아	KSS	RPG	4,800엔
PS	29일	마크로스 플러스 -게임에디션-	상영사	SLG	미정
PS	6월	어디라도 햄스터 2 (츄~)	벡	ETC	3,800엔
PS	6월	포켓 디지몬월드	반다이	RPG	5,800엔
PS	★6월	페르소나 ~벌	아틀라스	RPG	6,800엔
[illegible]	1일	건설중기 쌈질 배틀 막나가는 칸고	아트딩크	ACT	6,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	8일	올스타 프로레슬링	스퀘어	스포츠	6,800엔
PS2	15일	실황 월드사커 2000	코나미	스포츠	오픈
PS2	15일	스트리트 마작 트랜스 마신2	선소프트	TBL	5,800엔
PS2	22일	TV DJ	SCEI	음악게임	5,800엔
PS2	6월	정문의삼국지	게임아츠	SLG	미정
PS2	6월	라쿤 메가스테이지	잘레코	음악게임	8,800엔
DC	22일	인생게임 for 드림캐스트	타카라	ETC	5,800엔
DC	22일	수도고 배틀 2	겐키	레이싱	5,800엔
DC	22일	어드밴스드 대전략 ~ 유럽의 바람 · 독일 전격작전	세가		6,800엔
DC	29일	스트리트파이터 3rd 스트라이크 Fight for the Futher	캡콤	격투액션	5,800엔
DC	29일	메모리즈 오프 컴플리트	키드	ADV	6,800엔
DC	29일	첫 셋 라디오	세가	음악게임	5,800엔
DC	29일	기동전사건담 지온의 계보	반다이	SLG	6,800엔
DC	29일	네트DE비라	타쿠오	ADV	6,800엔
DC	29일	RECORD OF LODOSS WAR -로도스도 전기 사신강림-	각천서점	RPG	6,800엔
DC	29일	미스터 드릴러	남코	ACT	4,800엔
DC	6월	아니미스타	아키	RPG	5,800엔
N64	23일	익사이트 바이크 64(가칭)	닌텐도	SPT	6,800엔
N64	30일	WWW 레슬매니아 2000(가칭)	아스믹 에이스 엔터테인먼트	ACT	6,800엔

7월 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	5일	힘내라! 고에몽 능게 -검은 집의 그림자-	코나미	ACT	오픈
PS	6일	라그나큘 레전드	아트딩크	RPG	4,800
PS	6일	RC DE GO!	타이토	RCG	5,800엔
PS	★7일	파이널 판타지 9	스퀘어	RPG	미정
PS	13일	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	오픈
PS	13일	유희왕 진듀얼 몬스터즈 -봉인된 기억-(코나미 베스트)	코나미	RPG	오픈
PS	19일	실황 파워풀 프로야구 2000 개막판	코나미	SPT	오픈
PS	27일	더 마에스트로뮤직	글로벌 A 엔터테인먼트	음악게임	4,800엔
PS	27일	기타프릭스(코나미 베스트)	코나미	음악게임	오픈
PS	27일	팝픈뮤직 애니메이션 멜로디	코나미	음악게임	미정
PS	27일	비트매니아 베스트 히트	코나미	음악게임	3,800엔
PS	27일	비트매니아 피처링 DREAMS COME TRUE	코나미	음악게임	오픈
PS	7월	메탈 슬러그X	SNK	ACT	5,800엔
PS	7월	트와이라이트신드롬 -재회-	스파이크	ADV	5,800엔

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	6일	실황 파워풀 프로야구 7	코나미	SPT	오픈
PS2	7월	아메리칸 아케이드	아스트롤	액션	5,800엔
PS2	7월	아쿠아아쿠아	이미지니어	PZL	5,800엔
PS2	7월	라이젤리트	코나미	SLG	미정
PS2	7월	드림오디션	잘레코	SLG	미정
PS2	7월	EX빌리어드	타카라	SPT	5,800엔
PS2	7월	매지컬 스포츠 2000 갑자원	마호	SPT	미정
DC	7월	센티멘탈 그래피티 2	NEC	SLG	6,800엔
DC	7월	특촬 모험 활극 슈퍼 히어로 열전	반프레스토	SLG	미정
DC	7월	COOL COOL TOON	SNK	음악게임	미정
DC	7월	버추어 애슬릿 2K	세가	SPT	미정
N64	13일	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	오픈
N64	21일	마리오 테니스 64	닌텐도	SPT	6,800엔

8월 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	3일	스트리트 보더스 2	마이크로 캐빈	SPT	5,800엔
PS	10일	햄스터 이야기	컬처브레인	SLG	4,800엔
PS	★26일	드래곤퀘스트 7 -에덴의 전사들	에닉스	RPG	7,800엔
PS	8월	테트리스 with 카드캡터 사쿠라 이터널	아리카	PZL	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	9월	너에게 Steady	시디브러스	SLG	5,800엔
PS	여름	두근두근 프리티 리그 -Lovely Stat	엑싱 엔터테인먼트	ADV	6,800엔
PS	여름	RPG 만들기 4	아스키	ETC	6,800엔
PS	여름	스즈키 폭발	에닉스	ETC	미정

8월 이후 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	여름	프렌즈 -청춘의 빛-	NEC IC	ADV	6,800엔
PS	여름	SD 건담 G제네레이션 F	반다이	SLG	미정
PS	여름	침묵의 함대	강담사	ETC	5,800엔
PS	여름	툼레이더 4	캡콤	ACT	미정
PS	여름	인어의 낙인	NEC IC	RPG	미정
PS	여름	북두의 권	반다이	ACT	미정
PS	여름	침묵의 함대	강담사	SLG	5,800엔
PS	여름	청의 6호	반다이 비주얼	AVD	6,800엔
PS	여름	명탐정 코난-3인의 명추리-	반다이	AVD	5,800엔
PS	여름	체포하겠다	파이오니아LDC	ADV	미정
PS	★여름	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 Vol. 1(가칭)	코나미	ADV	미정
PS	여름	모래의 엠브레이스 -에딘 마을의 네이블-	아이디어팩토리	RPG	미정
PS	여름	타츠노코 파이트	타카라	SLG	미정
PS	여름	SG건담 G제네레이션 3(가칭)	반다이	SLG	미정
PS	여름	유구조곡	미디어웍스	SLG	미정
PS	가을	디노 크라이시스 2	캡콤	ACT	미정
PS	가을	동경마인학원 외법첩	아스믹 에스 엔터테인먼트	S · RPG	미정
PS	겨울	시스터 프린세스	미디어웍스	ADV	미정
PS	★2000년	엠블렘 사가	아스키	S · RPG	미정
PS	2000년	기동신선조 숫아라 검	아스키	RPG	미정
PS	2000년	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
PS	2000년	퍼즐 DE 볼링	일본 시스템	SPT	미정
PS	2000년	카무라이 -[illegible]-	남코	RPG	미정
PS	★2000년	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	미정
PS	2000년	스타트링 오딧세이 2 마룡전쟁	레이포스	SLG	미정
PS	2000년	스타트링 오딧세이 3 밀레니엄 성전	레이포스	SLG	미정
PS	2000년	Favorite Dear 순백의 예언자	NEC IC	S · RPG	미정
PS	2000년	배틀쉽 아미토	록웰 인터내셔널	STG	3,800엔
PS	2000년	Dear Friends	비주얼 아츠	SLG	5,800엔
PS	미정	프로야구감독이 되자!	반다이	SLG	5,800엔
PS	미정	나이트 오브 제네시스 - 신들의 황혼	에스코트	S · RPG	5,980엔
PS	미정	블레메트릭스 크로스	NEC	S · RPG	미정
PS	미정	리가시 오브 케인 소울리버	캡콤	ACT	미정
PS	미정	머큐리어스 프리티	NEC IC	SLG	미정
PS	미정	전국몽환	반프레스토	SLG	미정
PS	미정	비트매니아 APPEND GOTTAMIX 2 (가칭)	코나미	음악게임	미정
PS	미정	캡콤 AVG 넥스트 스타일(가칭)	ADV	미정	
PS	미정	백가이너-부활하는 용자들 완결편-	빙키즈	미정	
PS	미정	툼레이더 4 -THE LAST REVELATION	캡콤	ADV	미정
PS	미정	원더러 소크 -1950 아메리칸 드림즈-	SCE	TBL	미정
PS	미정	루나 윙 -시간을 넘은 성전-	상영사	S · RPG	6,800엔
PS	미정	팝픈뮤직 4(가칭)	코나미	음악게임	미정
PS	미정	J리그 익사이트 스테이지Ⅱ	에폭사	SPT	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	8월	매지컬 스포츠 고!고!골프	마호	SPT	미정
PS2	9월	Ring of Red	코나미	RPG	미정
PS2	봄	아메리칸 아케이드	아스트로	ACT	미정
PS2	여름	와일드 와일드 레이싱	이미지니어	레이싱	미정
PS2	여름	진 · 삼국무쌍	코에이	격투액션	6,800엔
PS2	여름	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	오픈
PS2	여름	크로스 파이어	EA · 스퀘어	RPG	미정
PS2	11월	오니무샤	캡콤	ACT	미정
PS2	★여름	건그리폰 블레이즈(가칭)	게임아츠	ACT	미정
PS2	여름	실피드 더 로스트 플래닛	캡콤 · 게임아츠	SHT	미정
PS2	여름	올스타 프로레스링	스퀘어	ACT	미정
PS2	여름	유니존	테크모	SLG	미정
PS2	여름	마술사 오펜(가칭)각천서점	A · RPG	미정	
PS2	★여름	아머드 코어 2	프롬 소프트웨어	ACT	미정
PS2	가을	안젤리크 트로와	코에이	ADV	미정
PS2	가을	기갑세기G브레이커	선라이즈 인터랙티브	SLG	미정
PS2	가을	나와 마왕(가칭)	SCEI	ETC	미정
PS2	겨울	꽃과 태양과 비와	아스키	ADV	미정
PS2	겨울	마이트 앤드 매직	아스키	ADV	미정
PS2	겨울	1/4	프롬 소프트웨어	ETC	미정
PS2	겨울	웰리 하드(가칭)	이미지니어	레이싱	미정
PS2	★겨울	포포로크로이스 이야기 3	SCEI	RPG	미정
PS2	2000년	초로HG(가칭)	타카라	RCG	미정
PS2	★2001년 봄	파이널 판타지 10	스퀘어	RPG	미정
PS2	2001년 봄	폭주데코토라전설 3	스파이크	레이싱	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS2	★미정	극공간프로야구 AT THE END OF CENTURY 1999	스퀘어	SPT	6,800엔
PS2	미정	베스트플레이 프로야구	아스키	SPT	미정
PS2	미정	사이드와인더 MAX(가칭)	아스믹 에이스 엔터테인먼트	SLG	미정
PS2	미정	성령기 라이블레이드 2(가칭)	윙키 소프트	SLG	미정
PS2	미정	신 쿨보더스(가칭)	웹시스템	ACT	미정
PS2	미정	3D리얼 드라이브	BRONE	레이싱	미정
PS2	미정	파이팅 일루전 K-1 그랑프리(가칭)	엑싱	ACT	미정
PS2	미정	고개 배틀(가칭)	엑제코	레이싱	미정
PS2	미정	엑조티카(가칭)	에닉스	A · RPG	미정
PS2	★미정	스타오션3	에닉스	RPG	미정
PS2	★미정	바이오해저드 시리즈(가칭)	캡콤	ADV	미정
PS2	미정	스노우 보드 슈퍼크로스	일렉트로닉 아츠 · 스퀘어	SPT	미정
PS2	미정	옥견 이야기 2(가칭)	겐키	RPG	미정
PS2	미정	젤드너실트 2(가칭)	코에이	S · RPG	미정
PS2	미정	Z.O.E(가칭)	코나미	SLG	미정
PS2	미정	왈퓰기스의 낮과 밤	코나미	ADV	미정
PS2	미정	1 ON 1 Government	조던	ACT	미정
PS2	미정	더 바운서	스퀘어	ACT	미정
PS2	미정	전일본 프로레슬링(가칭)	스파이크	ACT	미정
PS2	미정	파이어 프로레슬링(가칭)	스파이크	ACT	미정
PS2	미정	하이퍼 투어	스리디	SLG	미정
PS2	미정	이데 요스케의 마작가족 2(가칭)	세타	TBL	미정
PS2	미정	퍼펙트 골프3(가칭)	세타	SPT	미정
PS2	★미정	그랜트리스모 2000	SCEI	RCG	미정
PS2	미정	입체닌자활극 천주 2(가칭)	SCEI	ACT	미정
PS2	미정	전차로GO 최신작(가칭)	타이토	SLG	미정
PS2	미정	EX인생게임	타카라	TBL	미정
PS2	미정	500GP(가칭)	남코	RCG	미정
PS2	미정	블러디 로어 3(가칭)	허드슨	격투액션	미정
PS2	미정	기동전사 건담(가칭)	반다이	SLG	미정
PS2	미정	F-1	비디오 시스템	RCG	미정
PS2	미정	봄버맨2001(가칭)	허드슨	ACT	미정
PS2	미정	쿠나이(가칭)	테크모	ACT	미정
PS2	미정	파일럿이 되자! 2(가칭)	빅터	SLG	미정
PS2	미정	드럼매니아 2(가칭)	코나미	음악게임	미정
PS2	미정	비트매니아 2DX	코나미	음악게임	미정

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
DC	여름	니벨룽겐의 반지	마이크로 캐빈	ADV	미정
DC	여름	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	미정
DC	여름	www. 사커 -참가자 모집-	크린 플라이트	SLG	5,800엔
DC	여름	성령기 라이블레이드	윙키소프트	SLG	5,800엔
DC	여름	메탈맥스 오버드라이브 (가칭)	아스키	RPG	미정
DC	여름	청의 6호	세가	ADV	미정
DC	여름	발더스 게이트	세가	RPG	미정
DC	여름	열투(NET) 골프	세가	SPT	5,800엔
DC	여름	머큐리우스 프리티	NEC IC	SLG	미정
DC	여름	몬스터 브리드	NEC IC	SLG	미정
DC	여름	엘도란드 게이트	캡콤	RPG	2,800엔
DC	여름	룬제이드	허드슨	RPG	미정
DC	여름	이터널 알카디아	세가	SLG	미정
DC	여름	M-SR	세가	RCG	미정
DC	여름	러브히나 -돌연 약혼 해프닝-(가칭)	세가	ADV	5,800엔
DC	여름	네플 테일	세가	RPG	미정
DC	여름	세가테트리스(가칭)	세가	PZL	2,800엔
DC	여름	포케카노	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
DC	여름	룸메이트 노벨 -사토 유카-	데이텀 폴리스타	ADV	6,800엔
DC	여름	룬캐스터	노이지아	SLG	5,800엔
DC	여름	링 에이지	타쿠오	A · RPG	미정
DC	여름	MSR	세가	레이싱	미정
DC	여름	사쿠라 대전 2 -그대여 죽지마오-	세가	ADV	미정
DC	가을	카드캡터 사쿠라 드림캐스트(가칭)	세가	ADV	미정
DC	★가을	이노센트 티어즈	글로벌 에이 엔터테인먼트	S · RPG	6,800엔
DC	★가을	사쿠라 대전 3-파리는 불타고 있는가-	세가	ADV	미정
DC	겨울	해피레슨	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
DC	2000년	카논	NEC 인터채널	ADV	미정
DC	★2000년	SNK VS CAPCOM 밀레니엄 파이트 2000	캡콤	격투액션	미정
DC	2000년	사립 저스티스 학원 2(가칭)	캡콤	격투액션	미정
DC	2000년	아니마스터 퍼즐(가칭)	세가	퍼즐	미정
DC	2000년	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
DC	2000년	초시공 요새 마크로스(가칭)	상영사	SHT	미정

8월 이후 발매 소프트

★: 파워 기대작 표시

DC

발매일	게임명	회사명	장르	가격
여름	툼레이더 4 -THE LAST REVELATION	캡콤	ADV	미정
★여름	그랜디아 2	게임아츠	RPG	미정
2000년	판타지 스타 온라인	세가	RPG	미정
2000년	도그전기패왕	빅터 인터렉티브 소프트웨어	ADV	미정
미정	엔젤 프레젠트	NEC IC	ADV	미정
미정	에코 더 돌핀 (가칭)	세가	ADV	미정
미정	센티멘탈 프렐류드	NEC IC	ADV	미정
미정	정운의삼국지	게임아츠	SLG	미정
미정	무지개빛 천사	제펜 코퍼레이션	SLG	미정
★미정	슈퍼로봇대전 α	반프레스토	SLG	미정
미정	다크아이즈(가칭)	넥스텍	RPG	미정
미정	봄바람 전대 V포스	빙키즈	SLG	미정
미정	팝픈뮤직 4(가칭)	코나미	음악게임	미정

N64

발매일	게임명	회사명	장르	가격
11일	마리오 스토리	닌텐도	RPG	6,800엔
9월	탑 오브 더 포뮬러	후지컴	레이싱	미정

N64

발매일	게임명	회사명	장르	가격
봄	WWW레슬매니아(가칭)	아스믹 에스 엔터테인먼트	미정	
여름	뷰포인트2064	사미	SHT	7,800엔
여름	슈퍼블랙배스64	스타픽시	ACT	6,800엔
★여름	이상한 던전 풍래의 시렌 2 -도깨비 습격 시렌성-	춘소프트	RPG	미정
여름	도라에몽3(가칭)	에폭사	ACT	미정
2000년	익사이트 바이크 64(가칭)	닌텐도	RCG	5,800엔
★2000년	슈퍼 마리오 RPG 2(가칭)	닌텐도	RPG	6,800엔
2000년	퍼펙트 다크(가칭)	닌텐도	ACT	6,800엔
★2000년	마더 3-돈왕의 취후-	닌텐도	RPG	6,800엔
★미정	바이오해저드 제로	캡콤	ADV	미정
미정	와이프 아웃 64	코코너츠 재팬	RCG	7,980엔
미정	레브 리미트	세타	RCG	미정
미정	슈퍼맨	타이토	ACT	미정
★미정	파이어 엠블렘64(가칭)	닌텐도	SLG	미정
미정	64워즈	허드슨	ACT	미정
미정	플라이트 시뮬레이터(가칭)	비디오 시스템	SLG	미정

GAME BOY 발매 리스트

★: 파워 기대작 표시

6월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
2일	뽀용의 던전룸	허드슨	RPG	미정
15일	헌터×헌터 -헌터의 계보-	코나미	ADV	4,500엔
29일	미스터 드릴러	남코	ACT	3,800엔
30일	던전 세이버	J윙	RPG	4,800엔
6월	이데 요스케의 마작가족GB	아테나	TBL	3,800엔

7월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
21일	폭주 데코토라 GB 전설	키드	RCG	3,980엔
21일	록맨X(가칭)	캡콤	ATC	3,980엔
13일	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	오픈
13일	유희왕 듀얼몬스터즈 2-탈출!쌍둥이섬-	코나미	RPG	미정
13일	힘내라! 일본 올림픽 2000	코나미	SPT	4,500엔
28일	사쿠라대전 GB-격 · 하나구미입대-	미디어팩토리	ADV	미정
7월	포켓 러브히나(가칭)	스텔라 엔터테인먼트	ADV	미정
7월	헬로키티의 스위트 어드벤처-다니엘군을 만나고 싶어-	이미지니어	RPG	3,980엔
7월	메달롯 3-투구 버전-	이미지니어	RPG	4,300엔
7월	메달롯 3-하늘가제 버전-	이미지니어	RPG	4,300엔
7월	포켓쿠킹	J윙	SLG	4,800엔

8월 이후 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
4일	매지컬체이스	마이크로 캐빈	SHT	3,980엔
4일	소울겟터-방과후 모험RPG	마이크로 캐빈	RPG	3,980엔
8월	퍼펙트 초로Q	타카라	RCG	3,980엔
9월	비룡의권 밀레니엄	컬처 브레인	격투액션	3,980엔
봄	월드사커 2000	코나미	SPT	미정
★여름	스타오션 블루스피어	에닉스	RPG	미정
여름	근육번부GB2-도전! 궁극의 배틀-	코나미	SPT	미정
여름	댄스댄스 레볼루션GB	코나미	음악게임	4,800엔
2000년	빌리아드 클럽	알트론	SPT	미정
2000년	J리그 익사이트 스테이지 택틱스	에폭사	SPT	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무열매-지혜의 장-	닌텐도	A · RPG	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무열매-용기의 장-	닌텐도	A · RPG	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무열매-힘의 장-	닌텐도	A · RPG	3,800엔
2000년	블랙 오닉스 GB	비비에스	RPG	4,500엔
2000년	진 · 여신전생 데빌칠드런-적의 서-	아틀라스	RPG	미정
2000년	진 · 여신전생 데빌칠드런-흑의 서-	아틀라스	RPG	미정
미정	피아캐럿 토이박스	NEC인터채널	ADV	미정
미정	비트매니아GB -네트 잼-(미정)	코나미	음악게임	미정
미정	이상한 던전 시리즈 제 6탄 풍래의 시렌GB 2(가칭)	춘소프트	RPG	미정
미정	스타워즈 에피소드1 레이서	닌텐도	RCG	미정
미정	포켓몬 피클로스	닌텐도	ETC	미정
미정	다비스타목장(가칭)	미디어팩토리	SLG	미정

원더스완 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시

6월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
1일	헌터×헌터(가칭)	반다이	ADV	3,800엔
29일	레인보우 아일랜드 -피티즈 파티-	메가하우스	ACT	4,200엔
6월	파이아 프로레슬링 for 원더스완	SPT	3,980엔	

7월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
7월	SD건담 G GENERATION GATHER BEAT	반다이	SLG	3,800엔
7월	From TV 애니메이션 원피스(가칭)	반다이	ADV	3,800엔
7월	명탐정 코난(가칭)	반다이	ADV	3,600엔

8월 이후 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
여름	동경마인학원	아스믹 에이스 엔터테인먼트	SLG	4,800엔
여름	링∞(인피니티)	각천서점	ADV	3,500엔
여름	검은 눈동자의 노아 -셀그리스 크로니클-	거스트	RPG	3,980엔
여름	슈퍼로봇 대전 컴팩트2 제2부:우주격동편	반프레스토	SLG	4,500엔
겨울	슈퍼로봇 대전 컴팩트2 제3부:은하결전편	반프레스토	SLG	4,500엔
★2000년	성검전설 2	스퀘어	A · RPG	미정
★2000년	초코보의 이상한 던전 2	스퀘어	RPG	미정
★2000년	파이널 판타지	스퀘어	RPG	미정
★2000년	로맨싱 사가	스퀘어	RPG	미정
2000년	테트리스 for 원더스완	BBS	PZL	미정
미정	마작왕(가칭)	童	TBL	미정

네오지오 포켓

★: 파워 기대작 표시

6월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
22일	전설의 오우거배틀 -제노비아의 황자-	SNK	SLG	3,800엔
22일	전설의 오우거배틀 -제노비아의 황자-(한정판)	SNK	SLG	10,000엔

7월 발매소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
7월	더 킹오브 파이터즈 배틀 DE 파라다이스	SNK	격투액션	미정
8월	COOL COOL JAM	SNK	ACT	미정
미정	SNK 캐릭터 레이스 게임(가칭)	ITL	레이싱	미정
미정	KOF R-3(가칭)	SNK	격투액션	미정
미정	록맨 배틀&파이터즈	캡콤	ACT	미정

POWER 게시판

POWER 앙케이트

※ 답은 애독자 엽서 앙케이트 답변 코너에 작성해 주십시오.

아무래도 게임파워의 독자 대다수는 학생이 아닐까 싶네요. 학생이 게임생활을 하는데 있어서 가장 큰 '벽'일 수도 있는 것이 바로 부모님이 아닐가 싶은데요. 이번달 앙케이트는 부모님과 게임의 상관관계에 대한 것으로 마련해 보았습니다. 답변은 애독자 엽서에 해주시기 바랍니다.

1. 부모님이 게임하는 것을 찬성하십니까?
1. 찬성하신다.
2. 반대하신다.
3. 기타 ( )

2. 게임잡지를 보는 것에 대해서는 어떻게 생각하십니까?
1. 가끔은 부모님이 사다주시기도 한다.
2. 단순한 취미생활로 인정해 주신다.
3. 쓸데없는 돈낭비라고 생각하신다.
4. 기타( )

3. 부모님께서 게임센터에 가는 것에 대하여 어떻게 생각하십니까?
1. 건전한 놀이공간으로 생각하신다.
2. 학습에 방해가 되는 불건전한 장소로 여기신다.
3. 가족끼리 놀러 갈 수 있을 정도로 재미있는 곳이라고 생각하신다.
4. 기타 ( )

4. 부모님이 게임을 즐기신다면 가장 좋아하는 게임은 무엇입니까?
( )

5. 자신이 게임을 하는 것에 대하여 부모님은 어떻게 생각하십니까?
1. 건전하게 여가를 활용하는 것으로 여기신다.
2. 게임자체는 반대하시지 않지만 학업에 지장을 줄까봐 걱정을 하신다.
3. 게임이라는 것 자체를 안좋은 것으로 여기신다.
4. 기타 ( )

6. 장래에 게임 관련직(개발직, 게임잡지 기자 등)에 종사하겠다고 하면 어떤 반응을 보이십니까?
1. 적극적으로 찬성하신다.
2. 반대하신다.
3. 기타( )

7. 게임생활을 하는데 있어 어느 정도까지 경제적 지원을 해 주십니까?
1. 직접 매장에 같이 가서 구입해 주신다.
2. 게임을 구입할 때마다 돈을 주신다.
3. 용돈에서 알아서 해결한다.
4. 기타( )

필자모집

게임 좋아하시지요? '난 게임없이는 못살아' 라고 생각하시는 분들을 의한 회소식. 게임파워에서는 필자를 모집하고 있습니다. 부문은 차세대기(DC, SS, PS, PS2, N64)와 아케이드, 나이 17세 이상에 게임을 공략집없이 클리어하고, 그것을 글로 표현할 수 있는 분이면 언제나 환영합니다. 자! 무엇을 망설이세요. 지금 바로 전화주세요. (☎) 02-3142-6845 게임파워 편집부

애독자 엽서를 성의있게 작성해주신 분들께는…

다음달부터는 애독자 엽서를 성의껏 작성해주신 10분에게는 바로 다음호 게임파워를 보내드립니다. 물론 당첨된 사실을 모르고 책을 구입하는 문제가 발생하지 않도록 본지가 발매되기 전 개인적으로 미리 연락을 드리겠습니다. 애독자 엽서는 되도록 본명으로, 그리고 전화번호를 남겨주시기 바랍니다.

파워티켓 상품

- 1등 플레이스테이션 2 1대
- 2등 드림캐스트 1대
- 3등 닌텐도 64
- 4등 게임보이 컬러 1대
- 5등~10등 게임파워6개월 정기구독권
- 11등~20등 캐릭터 피규어 1개
- 21등~30등 닌텐도 64 또는 DC용 게임 1개
- 31등~40등 휴대용 게임기 1대
- 41등~50등 새턴용 한글판 게임 1개

GAME POWER

발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이현수
취재	신상민, 문학준, 이종우
객원기자	정재환, 김규만
일본 특파원	구언정
어시스트	김신권, 홍인균, 김성회, 방 진, 차준호, 김상근, 곽경수, 박기언, 천용건, 곽동언, 김영대, 박 경, 정해찬, 장은석
파워미술팀장	이정아
미술	고은영 대리, 김해정
일러스트	김상근
제작팀장	이동백
제작	김현정
광고팀장	손대현
광고	윤경재 대리, 강태영, 정경남, 박성일, 김훈이, 송성범, 박영미
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 김희정 강은하, 김화석
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프리테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine, net power

■제우미디어 찾아오시는 길

편집 후기

요즘 들어 게임플레이 시간이 더욱 줄었다. TV 앞에 마구 늘어놓은 게임기들이 모두 회색으로 변해가고 있다는 것을 느꼈다. 문득! '이래선 안된다'라는 생각이 대뇌를 습격. 게임기를 박스 안에 잠시 봉인시키기로 결정했다. 이것은 마치 콜린스 6세를 기다리며 슈논을 봉인하는 심정과도 같으리라…. 봉인해제 기약 없이 쌓여있는 게임기들…. 그런데 왜들 이렇게 눈독을 들이는건데? 파는 물건이 아니라니까! 5만원에 PS2 넘어간 생각들 좀 하지마. 좀 더 부르지 그래?

…………………………………… **이현수 팀장**

드럼매니아 세컨드의 인컴테스트가 끝나버려서 생활의 낙(樂)이 없어졌다. 그래서 조금이라도 재미를 찾고자 플스2용 드럼매니아를 구입하고 말았다. 그런데 추가곡 마저도 모두 클리어하니 다시 드럼세컨이 그리워져 달을 보며 울고 있다. 도대체 일본과 동시에 정식게임을 즐길 수 있는 날은 언제인가?

…………………………………… **신상민 기자**

유레카~ DC용 삼바가 내 손안에 들어왔습니다. 제가 삼바를 표현할 때 '바보 같은 플레이의 화신'이라고 붙여서 선전했는데… 그말이 맞더군요. 정말 바보 같습니다.
결심했습니다. Dr.M만 바보가 될 수는 없습니다. 여러분에게도 바보가 될 수 있는 기회를 드리겠습니다. 겜파워 본사로 오셔서 바보가 되어 보길 바랍니다. 오기전에는 메일이나 전화를 주세요. 그럼… 메일링 주소는 sad hunter@powerzine.com : 전화 번호는 책 뒤에 있습니다.

…………………………………… **문학준 기자**

그동안 안 해본 게임들을 해보려고 여러 가지 게임을 구입하여 플레이해보았다. 특히 RPG쪽에 안해본 게임들이 많아서 몇 개를 해보는데 FF8이고 뭐고 나의 RPG불감증 치료에 도움이 되는 것은 아무 것도 없었다. 요즘 RPG를 하는데 귀찮은 것은 수많은 대사들을 보기가 싫다는 것이다. 이벤트만 쭈-욱 나열되는 RPG들은 이제 지겹다. 결국 최종적으로 엔딩을 본 게임은 프론트미션 서드였다. 간단한 이벤트 지나서 곧바로 전투! 대사도 스킵이 가능하다! …결국 난 단순 무식한 놈이 되어버리는 것인가….

…………………………………… **이종우 기자**

「구원의 반 -재림조-」를 구입했습니다. 정말 대단한 게임입니다. 확실히 PS용에서 월등히 파워업을 했군요. 특히 아마노 선배(아마노 사토코)의 시나리오 추가는 정말 최고입니다. 이번달에는 별로 편집후기라고 쓸 말이 없네요. 18일까지는 구원의 반을 기다리느라 시간이 가고, 18일부터는 구원의 반을 플레이하느라 한달이 가버렸으니….

…………………………………… **정재환 객원기자**

곧 일년을 맞이하게 되는 이 생활에도 이제 적응이 되는가 봅니다. 하지만 여전히 잠은 부족하군요. 달리고 또 달리고 달려서 결국 어떤 목적에 도달하게 되면 어떤 기분일까요? 지금은 그 시기인 것 같습니다. 끝장을 내보렵니다!
아디오스~

…………………………………… **김규만 객원기자**

전국 총판점

■서울 지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 영도사	684-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	2245-3686
용산 진영사	326-1866
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	2272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-8702
관악 영우사	872-2915
서대문 해전사	357-6045
종로 경북	737-3491
강서 영민도서	697-7995
동작 관악사	823-5121

■경기 지역

인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-715-0066
수원 흥원도서	0331-241-6300
일산 대일	0344-977-4428
이천 남강서적	0366-637-2337
안산 문일서적	0345-402-3674
안양 진솔도서	0343-386-8127
의정부 회룡도서	0351-876-6304
평택 진성사	0333-667-8555
광명 광명사	02-897-6772

■부산 지역

부산 북부사	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-327-0154
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 명신	0546-463-6100
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-55-5959
영주 대한	0572-632-8590
점촌 동명	0581-555-3547
포항 동국	0562-277-3214

■경남 지역

마산 태영사	0551-241-5444
울산 녹수서적	0522-249-9042
진주 샘터	0591-755-3991
충무 통영	0557-643-5785

■충북 지역

제천 경북	0443-647-3816
청주 샘터서적	0431-260-9472
충주 문학사	0441-847-2819

■충남 지역

논산 보문서점	0461-732-3156
대전 청림사	042-254-6799
천안 화성서적	0417-755-3073

■강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-572-6060
속초 동아	0392-632-1555
원주 남부서적	0371-731-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■전남 지역

광주 승일	062-225-1349
순천 일광서점	0661-752-4414
여수 대양서적	0662-662-2111
목포 현대	0631-244-2711

■전북, 제주 지역

익산 문성당	0653-855-1912
전주 세림	0652-284-9884
제주 광장서점	064-732-1234
군산 은진서적	0654-471-5188

게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.

FINAL FANTASY IX 2000.07 | FINAL FANTASY IX 2000.07

파워점수 제도가 사라졌습니다. 그 동안 일부 열성 독자들만이 파워점수의 선물을 독점한다는 여론이 높아 각 코너별 상품 이벤트는 그때그때 사정에 맞게 실시하며 그와는 별도로 파워티켓 6개월치(2000년 7월호 - 2000년 12월호)를 모아 보낸 독자들만을 상대로 추첨을 통해 상품을 드리는 방식으로 변경하였습니다. 그러니 앞으로도 꾸준히 파워티켓을 모아주시기 바랍니다.

GO!

POWER

공·략·왕

- PS 2 철권 태그 토너먼트
- PS 브레스 오브 파이어 4
- PS 록맨 대시 2
- PS 브레이브 사가 2
- DC 소서리언 - 칠성마법의 사도
- DC 파워스톤 2
- N64 젤다의 전설 외전 - 무쥬라의 가면
- GBC 메탈기어 솔리드 - 고스트 바벨

2000

7

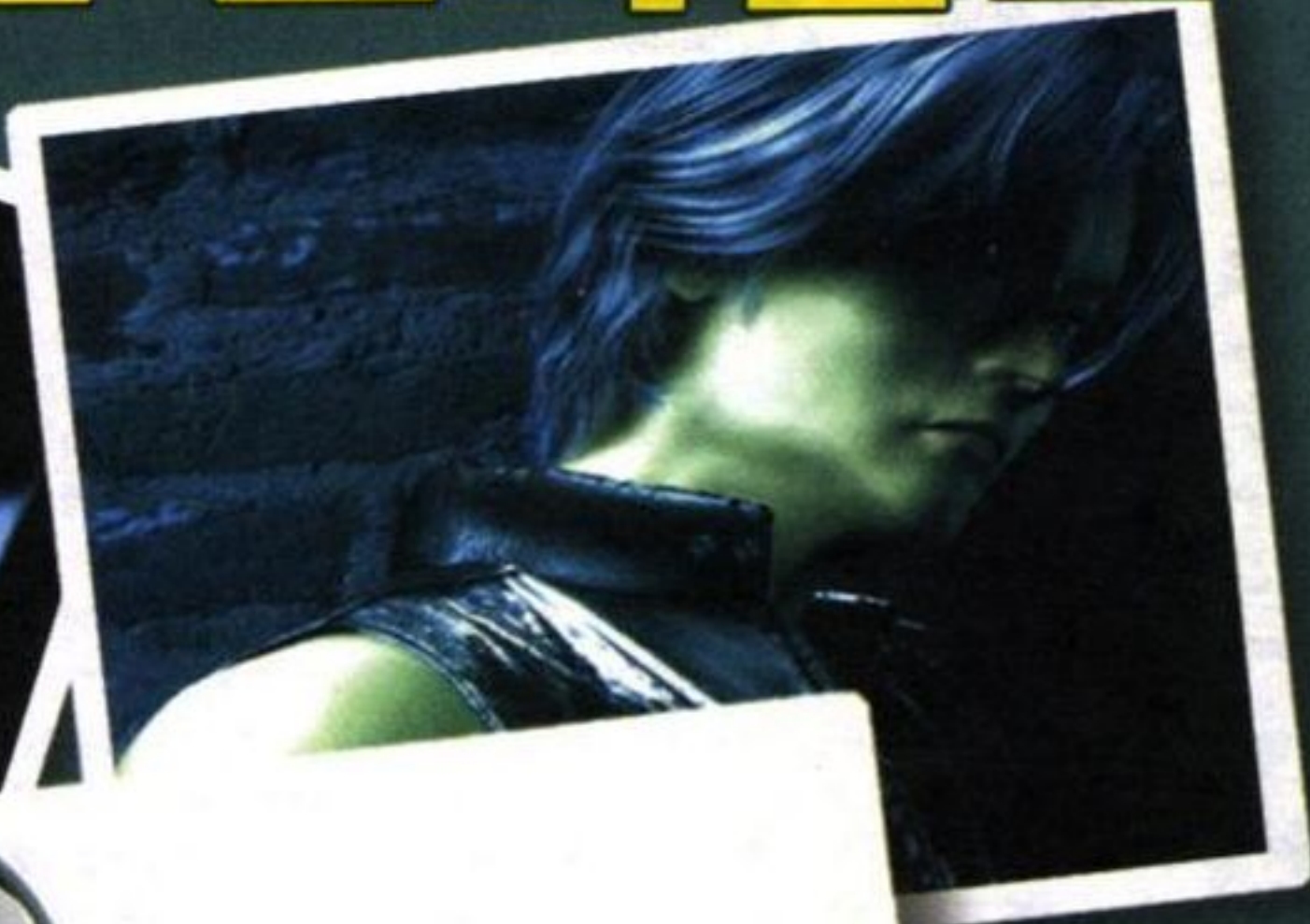
METAL GEAR Ghost Babel

Contents

PLAYSTATION 2

●장르:대전격투 ●제작사:남코 ●발매일:4월 31일 ●발매가:6,800엔

아직 철권의 열기는 식지 않았다

철권 태그 토너먼트

TEKKEN TAG TOURNAMENT

NAMCO WonderPage http://www.namco.co.jp/

항목	평가
그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
연출	★★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★★★

PS 2용 철권TT가 발매 된지 한달이 지났지만 아직까지 그 인기는 식을 줄 모르고 뜨겁기만 하다. 이번 공략은 지난 6월호에 지면 관계상 실리지 못했던 나머지 캐릭터의 실전 테크닉 공략에 추가하여 각 캐릭터의 공중 콤보 태그 콤보의 정리와, 오마케 게임인 철권 볼링에 대한 공략이 이어진다.

공략 ··· 로인 J 감수 ··· 곰돌이

잭 2

잭 2는 도대체 왜 이런 캐릭터가 또 있어야 하는지를 모를 정도로 건잭과 유사하다. 건잭은 P잭과 잭2의 기술을 모두 합친 캐릭터라서 비교적 강력하지만 잭2는 TTT의 오리지날 기술 몇 개 빼고는 건잭보다 나은 점이 별로 없다.

문제는 결국 잭 계열은 같은 방식으로 싸워야 한다는 것이다. 바이올렌스 어퍼나 오른어퍼로 띄우고 시저스 시리즈로 적의 딜레이를 잡고, 마무리하는 그런 잭류 공통의 파이팅 스타일을 사용할 수 밖에 없다.

전진형 견제기술로는 스턴훅(→→RP)이 있다. 앞으로 조금 나가며 오른손으로 돌려치는 공격으로 히트시 추가타로 메가톤 스위프 (←↙↓↘LP)가 무조건 들어간다. 히프프레스(↗ LK+RK)도 들어가지만 메가톤 스위프 쪽이 데미지가 더 좋다.

그리고 어퍼러쉬(↘LP RP LP RP)의 경우 4타 모두 중단의 속성을 가지고 있고 첫 타가 카운터일 경우 4타 모두 들어가게 되고 마지막에 뜨기까지 한다. 발동은 빠르므로 상대의 기술을 씹고 카운터로 맞추는 연습을 해두자.

횡이동 중 빠르고 딜레이 없는 기술로는 베럴 자케트 해머(횡이동 중 LP+RP)가 쓰인다. 일단 상단인 점을 빼고는 우선권 파워 등등 쓸만한 점이 많다.

잭2가 건잭보다 나은 점이라면 아토믹숄더태클(→LK+RK)이 있다는 점이다. 간류의 부치카마시와 비슷하지만 약간 떨어지는 편. 하지만 긴 거리를 러쉬해 들어가는 기술임에도 딜레이는 상당히 적다. 중거리에서의 공방시에 카운터를 노려 사용하는 것이 정석.

잭2의 단점중 또 하나라면 기본잡기가 RP+RK밖에 없다는 것. LP+LK는 초근거리에서만 잡기로 판정되므로 좋지 못하다. 그러므로 잭 2와 싸우는 상대방이 RP로만 잡기를 풀고 있다면 잡기는 거의 성공하지 못한다고 봐도 좋은데, 그것을 대비해서 커맨드 잡기를 꼭 익혀놓고 있자. LP로 잡기가 풀리는 것은 피라미드 드라이버(↓↘→ LP)가 있으며 최강의 잡기 파일드라이버(↙→LP+RP)는 LP+RP로 풀리므로 이 3개의 잡기를 꼭 익혀두는 것이 좋다. 이외에도 캐터필트 스로우 플러스 (↘↘ RP+RK)는 후속타로 브라보너클을 넣을 수 있는 좋은 잡기이다.

▲시저스 시저스 시저스! 지겹다

▲메가톤 파워!

▲스턴훅이 히트되면

▲메가톤 스위프

(LP RP RK) 또는 노전라이트 콤비네이션(LP RP LK)의 이지선다. 부르스의 원투의 경우 판정이 좋은 것은 아니지만 빠른 것이 특징으로 전광석화처럼 다가와서 위의 이지선다를 사용하면 상대는 당황한다. 딜레이도 적으니 남발해도 좋다.

약간 거리가 벌어지게 된다면 트리플 티소크(→RP LP RP)로 견제하면서 전진하도록 하자. 1타가 카운터라면 3타 모두 히트가 되며 노멀 상태라도 2타가 히트하면 3타가 맞게 되어있는 안정적인 견제기다. 막히면 시간차를 이용한 심리전을 이용할 수도 있다.

백핸드 블로우 (←LP)는 카운터시 상대의 상단을 약간 피하면서 사용하는 기술로 상단을 피하고 카운터로 넣으면 상대가 경직되므로 트리플 니 콤보(부르스는 이 콤보 밖에 없는 것인가)가 들어간다.

블루 토네이드(←←RK)는 하단이 부족한 브루스를 위한 신 하단기술. 데미지가 크지도 않고 그리 빠르지도 않지만 카운터를 노리고 사용하면 좋다. 카운터 히트시에는 트리플 니 콤보가 확정적으로 들어가게 된다.

▲어딜 도망가

상대가 태그하여 나타날때에는 니런처(←→RK)를 사용하여 상대를 높이 띄우자. 띄운 후에는 라이징 토킥(↗RK)후에 트리플 니 콤보(또 등장)의 콤보가 강력하다.

부르스의 단점이라면 직선적인 공격이 많다는 것. 횡이동을 잡을 수 있는 더블 미들킥(횡이동 중 LK RK)이나 슬라이서(→→ LK)로 횡이동하는 상대를 가끔 견제해주어야 한다. 두 기술 모두 파워는 강하기 때문에 몇 번 맞춘다면 상대는 긴장하여 횡이동을 남발하지 못하게 될 것이다.

상대방의 상단 펀치를 예측할 수 있다면 크로스 스트레이트(→→RP)를 추천한다. 커맨드는 앞으로 전진하는 스타일의 커맨드이긴 하지만 느린 발동과 상단이라는 단점을 가지고 있다. 하지만 상대방의 타이밍을 읽고 쓴다면 좋은 기술이다. 노멀로 히트 할 경우 상대는 날아가고 상대방의 펀치와 동시에 사용하면 크로스카운터 상황을 연출하게 되고 상대방은 바로 앞에 쓰러진다.

▲일보와 일랑(더 파이팅중에서)

리 차오랑

겉멋으로는 우주 최강 (혹은 두 번째라고 필자는 개인적으로 생각한다...) 도련님, 리차오랑은 멋지게 생긴 만큼의 절반 어치만큼도 강하지 못한 것이 그의 현실이다. 기술들의 대부분이 뭔가의 요소가 결여되어 있는 느낌이고 어느 상황에서나 무난하게 대처 해 낼 수 있는 보편적인 공격 전략을 막연하게 조차도 정립 할 수 없어 애매할 뿐이다. 그도 그럴 것이 뭔가 결정적으로 데미지를 줄 수 있는 공격패턴도 없으며 믿음직한 기술들도 그리 많지 않다. 그렇다고 리가 약하기만 하다는 이야기는 아니다. 기본적 베이스 캐릭터가 로우인 만큼 상당수의 기술들이 겹치므로 이것들만 잘 활용해도 상당한 효과를 거둘 수 있을 것이다. 여기에 히트맨 스타일(LK+RK) 이라는 특수 자세를 잘 활용 해 상대의 공격을 회피하며 파생되는 이지선다(사실 이것도 그리 믿음직하지 않지만...)기술들로 상대를 혼란시키고 여러 현란한 기술들과 심리전을 섞어가며 충실하게 데미지를 깎아 먹는다면 어느 정도 이상의 강력함을 추구 할 수 있다.

미스트 스텝 (6 N)은 리의 특수 이동 기술로서 진이나 헤이하치, 화랑등의 하단대시와 동일한 기술이다. 단 이 기술은 앉아 있는 상태로 인식되지 않기 때문에 서있는 자세에서 사용할 수 있는 모든 기술들을 사용할 수 있다는 것이 큰 장점이다. 캔슬하여 연속으로 사용하며 상대에게 압박감을 주며 접근 할 수 있고 히트맨 스타일로 상대방에게 이지선다를 걸거나 오른 어퍼등의 빠른 기본기 들을 걸거나 은근슬쩍 잡기를 시도하는 등의 여러 패턴을 시도 할 수 있다.

레이저즈 엣지 콤보 (⬇ RK, RK, RK, RK)는 일반 자세에서 쓸만한 하단 견제기가 그리 크게 없는 리에게 어쩌면 하단기 대용으로 쓸수 있을지도 모를 기술. 판정은 하, 하, 하, 중으로서 처음 보는 상대는 가드 해내기 힘들고 중간에 머신건 킥 등으로의 변환도 가능하다. 마지막 중단 킥이 가드되면 상당한 딜레이가 주어지나 기술후에 LK를 입력해 히트맨 스타일로 변환이 가능하므로 딜레이를 없앨 수 있다. 단 거리가 멀어 지므로 도망의 용도 외엔 히트맨 스타일의 효과를 그리 크게 기대 할 순 없다.

미스트 울프 콤비네이션 (← LK LK)은 중 상단을 빠르게 왼발로 가격하는 그나마 부담없이 사용할만한 중단차기이고 왼발을 빠르게 연타하면 중단차기를 캔슬해 페이크로 상단킥만을 날린다… 가 중요한 것이 아니고 상단킥을 상대방이 가드했을 때 타이밍을 잘 맞춰 RK를 입력하게 되면 미스트 트랩이라는 잡기 기술이 나가게 된다. 리의 기술중 최고로 멋질 뿐만 아니라 중단과 잡기 판정의 리

▲안면을 후려 차는 척 하다가…

▲잡아서 후려 찬다!

히트맨 스타일

리에 익숙해지기 위해서 필수적으로 마스터 해 둬야 하는 기술이다. 특수자세로서 발동순간 상대방의 상단공격을 회피하며 상대방의 하단공격을 자동으로 가드 한다. 완전히 기술이 발동되어 도발자세를 잡게 되면 상,중단을 자동으로 가드 하는 기능이 발동된다. (하단은 맞는다.) 간단하게 정리를 해보면,

- ■발동시 – 상단회피, 중단히트, 하단(오토)가드
- ■발동후 – 상단(가드)회피, 중단(오토)가드, 하단히트

의 기능을 가지고 있으며 자세로 들어가는 안정성이 매우 높다. 일반적으로 단독으로 히트맨 스타일 자세로 들어가기보다는 트리플 어택으로 접근해 캔슬하며 (LP LP LK+RK) 쓴다던지 실버힐(←RK) 후 반격해 들어오는 상대를 회피하며 자세를 잡는 등, 기술사용 후에 히트맨 스타일이 발동되는 기술들로 자세를 잡는 것이 일반적인 활용법이다. 상대의 상단공격등을 회피하는데 성공했다면 두말할 것 없이 가장 빠르게 발동되는 중단 띄우기 기술인 스케터 블로우 (히트맨 스타일 중 RP)로 상대를 공중에 띄운 후 실버스텅 (→ LK+RK)로 공중콤보를 박아주자. 상대가 공격하지 않거나 타이밍이 늦거나 했을 땐 상대의 반응을 보아 중, 하단의 심리전을 걸어주거나 횡이동으로 견제하거나 하자. 스케터 블로우는 약간의 상단회피성질을 가지고 있고 상대가 가드했을때도 상대의 가드를 해체시켜 리의 딜레이가 없는 꽤 믿음직한 기술이지만 리치가 짧은 것이 치명적인 흠이라 상대방이 스케터 블로우를 예측하고 백대시 후 반격해 온다면 크게 반격 당할 위험이 있다. 또한 히트맨 스타일중 횡이동은 가능하나 전, 후방으로의 이동을 하게 되면 자세가 풀려 버리므로 거리를 조정 할 수도 없기에 스케터 블로우의 신중한 사용을 필요로 한다. (대처법을 모르는 상대에겐 남발해 줘도 된다.) 하단 판정의 시프 슬라이서 (히트맨 스타일 중 RK)는 발동이 느리나 간혹 스케터 블로우에 겁먹은 상대에게 기습적으로 사용 해 줄만 하고 히트하게 되면 인피니티 킥 2타를 콤보로 집어 넣을수 있어 상당한 데미지를 줄 수 있다. 횡이동을 하며 도망가려는 상대에겐 스캔 킥 (히트맨 스타일 중 LK)으로 횡이동을 저지 할 수 있으며 가까이에서 맞게 되면 스캔킥스로우가 발동되서 더욱 큰 데미지를 줄 수 있다.

▲이리오게 친구

▲뚝쉬!!

의 최강 이지선다 패턴… 이 될 수도 있었다… 라고 아쉬워 할 수밖에 없는 것이 RK로 발동시키는 잡기의 커맨드 입력 타이밍이 지독하게 순간적이라 실전에서의 성공률이 극히 희박하다. 필자의 경우에는 며칠을 불태우며 연습했는데도 불구하고 프랙티스 모드의 트레이닝 더미에게 세 번에 한번 가량밖에 성공시키지 못했다. 대략 RK를 입력하는 타이밍이 상단차기를 가드 시킨 바로 즉시 3프레임 이내로 추정되는 극악 난이도의 기술이다.

공중콤보 면에 있어서도 리는 그리 신통한 편이 되지 못하다. 이유는 상대를 띄우는 기술이 그리 많지 않으며 일단 띄웠다 해도 일정수준 이상의 데미지를 주지 어렵다는 것. 오른어퍼나 컷킥으로 상대를 띄웠을 때는 원투펀치 - 트리플 펀치의 콤보가 가장 안정적인 콤보이므로 이것을 주력으로 사용하도록 하고 이것보다 조금이나마 더 높은 데미지를 주고 싶을 때는 컷킥 - 레이져즈 엣지 콤보 (3번째 발차기가 히트하지 않는다.)를 시도 하도록 하자.

프랙티스 모드에서 여러 가지를 시험해 본 결과 꽤 쓸만한 콤보를 하나 찾을 수 있었는데 컷킥 후에 하이킥 써머 (RK ↑ LK) - 약간 대시하여 리 킥 콤보 (↓RK N RK)로 연결 시키는 콤보인데 조금 난이도가 높다. 하지만 하이킥 써머 까지만 성공 시켜도 위의 콤보들의 데미지에 거의 근접한 수치가 나오므로 시도해 볼만한 콤보이다.

그밖에 띄우기 기술로는 블레이징 킥 (↓↙ RK) 가 있는데 이것은 화랑의 라이징 블레이드 만큼 상대를 높게 띄우는 기술인 만큼 태그콤보를 노리기 유용한 기술이다. 리가 직접 콤보를 시도할 때는 다른 기술로는 시도 하지 못하는 대 써머 (앉아있다가 ↗RK) 등의 기술로 이어 주는 것도 가능하나 역시 태그콤보 쪽이 데미지 면에서 훨씬 압도적이므로 상대를 도발 시키는 용도 정도로 사용해 주자.

왕 진레이

강력하고 짧은 기술을 가지고 그리고 딜레이 없이 빠른 발동을 가진 기술들의 집합체인 왕진레이는 의외로 한 방으로 승패를 좌우하는 스타일의 캐릭터이다.

일단 띄우게 되면 체력을 깎을 수 있는 콤보를 지닌 왕 진레이에게는 부족한 기술은 거의 없다. 다만 하단이 약간 부실하긴 하지만 거의 신경쓰지 않아도 될 정도의 수준이다. 강력한 잡기 잔월이 있기 때문이다. 신기술 도령(↙RP)과 호존산-도령 (↙RK RP)에 의하여 더더욱 강해져 버린 왕 진레이는 강력하고 무서운 캐릭터의 자리를 지키게 되었다.

발동은 느리지만 의외로 짧은 딜레이를 가진 중단기들을 많이 가지고 있기 때문에 약간의 기술들만으로도 쉽게 상대를 제압해 나갈 수 있는 특성을 지닌다.

◀도령

▲호존산

왕 진레이의 경우 도령을 이용해서 띄우거나, 호존산-도령 후 여러가지 콤보를 쓰게 될 것이다. 물론 직선계 공격이기 때문에 횡이동을 잡는 호밍능력이 떨어지긴 하지만 그래도 판정은 좋기 때문에 주력기로 쓰인다. 도령(↙RP) - LP - 호존산 도령 - 합돌격(↘LP+RP) 의 콤보는 주력 콤보로써 간단한 커맨드로 강력한 데미지를 자랑한다.

합돌격은 발동은 느려졌지만 타점이 낮은 곳에 있기 때문에 다운 공격으로 쓰인다. 하지만 역시 직선계 공격이므로 횡이동 호밍기능이 약한 단점을 가지고 있다.

신기술 창천포(→RK)는 히트만 된다면 뜨게 된다. 하지만 리치가 짧고 발동이 느리기 때문에 주로 쓰이지는 않는다. 하지만 타이밍을 잘 재서 사용하면 괜찮은 기술이며 공중에서 콤보로도 들어가게 된다. 제자리에서 사용하는 것보다 대시 커맨드를 응용해서 →→RK 식으로 사용하면 약간의 효과를 더욱 높일 수 있다. 창천포로 띄울경우 창천포 - 호존산 도령 - LP - 우장저타, 창천포 - 호존산 도령 - 호존산 도령 의 콤보가 성립된다. 물론 도령으로 띄워도 위 콤보는 성립한다.

미쉘이나 줄리아와 마찬가지로 왕 진레이의 신각 시리즈 (RK RK)나 통천포(LP LP LP)는 강력한 견제기이다. 단, 후소퇴 천궁퇴 (↓↘RK LK)는 미쉘과 줄리아보다 훨씬 약한, 철권3 수준의 판정을 지니고 있다. 즉, 1타가 맞아도 2타가 안 맞을 경우가 많은 것이다. 카운터를 노리는 것이 아니라면 사용하지 말자.

횡이동 공방중에는 야마진조(LP+RP) 카운터시 도령으로 띄워 콤보를 노리는 패턴도 좋다. 단 횡이동 중에 사용하는 기술중 소퇴(횡이동중 RK)는 성능이 좋은 편이 아니지만 막혔다고 큰 딜레이가 생기는 것도 아니기 때문에 가끔 써주어서 상대의 하단 가드를 무너뜨리면 좋다.

왕 진레이의 잔월(↘↘RP+RK)은 철권 최강 잡기의 하나라고 불러도 손색이 없다. 일단 잡은 후에는 상대의 뒤를 점거하게 되는데, 이후 재빨리 뛰어가서 도령으로 시작하는 콤보를 쓰면 상대는 꼼짝없이 당하게 된다. 잽 견제중에 도령과 섞어서 사용하면 좋은 효과를 볼 수 있는 잡기이다.

마지막으로 잔월로 시작하는 한방 역전기를 하나 소개하겠다. 요시미츠와 팀을 짠 후 잔월 - 태그 - 불혹(←→LP+RK)을 사용하면 적은 피하지 못하고 강력한 불혹(할복기술)을 맞게 된다. 단 요시미츠의 체력이 남아돌 때 사용해주는 것이 좋다.

▲또 도령

▲못 피아지롱

로져 & 알렉스

은근히 강한 파워와 빠른 스피드를 가지고 있는 로져와 알렉스(이하 로져)의 경우 팔의 리치가 짧다는 단점 외에는 보기에 비해 강한 캐릭터이다. 킹을 기본으로 하고 있기 때문에 킹에 익숙하다면 펀치기술을 주로 사용하려 하겠지만, 스피드만 빠를 뿐 판정과 리치가 극도로 짧아서 펀치 기술 쪽은 그다지 좋지 못하다.

보너스 캐릭터정도로 생각될 뿐인 캐릭터 같지만, 연속기보다 한방이 워낙 강해서 일발 역전이 좋다. 특히 애니멀어퍼컷(→N↓↘LP)의 파워는 엄청나다. 게다가 바닥에서 구르는 다운공격마저도 가능하다.

애니멀스윕(횡이동 중 RK)은 로져의 주력기. 상대의 기술을 횡이동으로 회피하고 하단을 계속 공격하여 상대가 하단을 경계하게 만든 후 발동이 빠른 애니멀 어퍼컷이나 컷킥(↗RK)을 노리는 심리전을 사용하자. 애니멀스윕 히트시 하단 잽(LP) - 애니멀 헤드 배트 (↘or 앉은 상대에서 LP + RP)가 들어간다.

견제기로는 애니멀 러쉬 & 구루구루 펀치 (→→ LP RP LP RP LP)를 쓰면 좋다. 전진형 스타일인데 마지막 펀치는 중단으로 상대 가드 해체 기능이 있다. 게다가 1타를 카운터로 맞추면 철권2 시절부터 있었던 막강한 한방 콤보를 맞출 수도 있다. 방법은, 1타가 카운터면 5타까지 무조건 맞게 되는데 1타가 카운터임을 눈치챘다면 4타까지만 쓰고 멈춘 후 애니멀어퍼컷을 사용해서 상대에게 더 강력한 추가타를 줄 수 있다.

물론 구루구루 펀치(→ N LP)만 독립적으로 써도 상관은 없다. 구루구루 펀치를 상대가 가드했다면 가드가 해제되는데, 애니멀어퍼컷이 확정적으로 히트한다. 단, 구루구루펀치의 속도가 느리기 때문에 한두번 당해본 상대라면 잽등으로 견제하기 쉬우니 남발은 금물이다.

▲뇌신권 같지만 약간 자세가 틀리다

▲아래가 비었어

▲가드를 열어라

중단 견제기로는 제일킥 (→→RK)이 고성능이다. 킹의 그것과 같긴 하지만 리치 긴 기술이 별로 없는 로져에게는 고마운 기술이다. 팔은 짧아도 다리는 길기 때문에 킹과 마찬가지로 프랑켄슈타이너도 좋다.

카즈야 미시마

강하지도 약해지지도 않았다. 단지 그것뿐이다. 풍신류가 약해져봐야 어디까지 약해지겠는가. 카즈야 역시 풍신류답게 풍신스텝을 이용한 대시로 상대에게 접근을 한 후 풍신권이나 나락쓸기 그리고 신기술인 가슴찌르기(→RP)를 잘 섞어서 활용한다면 좋다. 카즈야의 경우 풍신스텝이 → N ↘ 으로 가능하기 때문에 풍신권을 쓰기가 쉽다. 풍신권으로 상대를 띄웠을 경우 그냥 단발의 RK가 간단한 커맨드에 비해 강력한 데미지를 자랑한다. 비록 진이나 헤이하치보다는 공중콤보가 약하지만, 정말 콤보다운 것을 넣고 싶다면 상대가 그냥 떴을 경우는 LP - LP - 가슴찌르기(중간에 대시를 어떻게 넣느냐에 따라 LP는 3번까지 넣을 수 있다.), LP - 원투(LP RP) - 풍신권 정도의 콤보가 있다. 현재 알려진 풍신권 콤보중에는 풍신권 - 풍신권 - 대종멸구기(↘RK RK)가 가장 강력하다. 풍신권이 카운터로 히트하면 배가 아래를 향하는 모양으로 떨어지게 되며 LP - LP - 나락 쓸기, LP - LP - 풍신권 - 파쇄축(RK LK)의 콤보가 들어간다. 또한 풍신 대시 중에 레버를 뒤로 하며 LP RP를 눌러주면 일명 풍캔기어(풍신 캔슬 기상 어퍼)라 불리우는 더블어퍼가 나간다. 나락쓸기와 이지선다로 무척 유용하며 진의 더블어퍼와 달리 무조건 뜨게 되므로 상당히 좋은 기술이다.

▲가격대 성능비(?) 최강의 연속기

▲가슴찌르기!

신기술인 기원권 (↘RP)의 경우 서서 쓰는 마신권이라고 봐도 상관없다. 원투펀치나 신기술 쌍구퇴쇄에서 이어지는 이지선다로 사용하는 것이 좋겠다.

쌍구퇴쇄(LP RP RK) 의 경우 2타가 히트하게 되면 마지막 하단 판정의 퇴쇄가

쿠마 & 팬더

쿠마&팬더(이하 쿠마)의 경우 다른 잭 시리즈와 마찬가지로 약체라고 생각되었으나 몇몇 기술들이 고성능이므로 잘 활용하면 야생의 곰만큼 강력함을 자랑할 수 있다. 쿠마의 경우 다른 잭 시리즈(잭, 건잭, P 잭)에 비하여 좋은 기술들을 가지고 있으며 리치와 판정이 좋다.

팬더의 주력은 역시 굉장히 긴 팔(앞발?)을 휘두르는 베어헤븐 캐논(→LP LP LP)이 주력으로 사용되는데 미쉘 모녀의 통천포와 같은 기술이다. 즉, 그만큼 판정이 좋다. 통천포와 마찬가지로 첫방이 카운터 히트시엔 세 방 모두 히트하게 되며 상대는 공중에 뜨게 된다. 띄운 후에는 베어헤븐캐논 1타 두 번 후 베어 시저스(→ LP+RP)가 들어간다. 베어헤븐캐논은 1타까지 사용하면 굉장히 좋은 견제기이므로 남발해도 좋다. 이 베어헤븐캐논과 베어시저스를 섞어서 견제하는 것이 쿠마의 좋은 패턴. 베어시저스 히트시에는 쿠마귀신권(→→RP)나 베어너클(LP+RP)로 다운공격을 할 수 있다. 베어너클을 히트시 레버를 앞으로 하면 헌팅스타일을 사용하는데 상단기술을 피하는 자세이다. 단 샤오유의 봉황세만큼 좋은 성능이 아니므로 주의하자.

헌팅스타일 중 쿠마 밥상 되받아치기(헌팅스타일 중 LP+RP)는 중단으로 상대를 높이 띄우는 기능이 있는데 콤보라고는 대시 후 베어 시저스정도밖에 들어가지 않으나, 태그 후 크로스촙을 이용하면 태그콤보로도 사용할 수 있다. 또 헌팅스타일 중 더블베어 크로우 1타(헌팅스타일 중 LP) 까지만 사용하면 계속적으로 하단 공격을 내면서 견제할 수 있다.

▲오지마 오지마

띄우기 공격으로는 오른어퍼(↘ RP)와 바이올렌스 어퍼(일어서며 LP)를 사용한다. 오른어퍼와 바이올렌스 어퍼 히트시에는 베어헤븐캐논 1타 두 번 - 베어시저스나 베어 너클이 들어간다. 그리고 아주 높이 띄우는 기술인 쿠마 귀신권(→→ RP)의 경우는 쿠마귀신권 - 빅 베어어택(↗LP+RP) - 베어헤븐캐논 1히트 (→ LP) - 베어 너클 또는 쿠마귀신권 - 빅 베어어택 - 베어 헤븐캐논이 안정적으로 들어간다. 귀신권 후에 빅 베어어택을 너무 빨리 하게 되면 상대가 뒤로 날아가 버리니 타이밍을 잘 맞추어서 쓰도록 하자. 쿠마귀신권은 의외로 낮은 상태로 나오는 기술이기 때문에 상단공격을 피하고 상대를 맞추기도 한다.

근접 견제기로는 베어 헤드배트(↘ LP+RP)가 딜레이도 짧고 발동도 빠르다. 단, 한가지 문제점은 리치가 짧은 것인데 일반 캐릭터의 보통길이 정도는 되지만 거대캐릭터에게는 짧은 정도의 길이(?) 수준이다. 하여간 좋은 기술이니 근접 거리에서는 베어헤븐 캐논과 함께 잘 사용하도록 하자.

▲올라가라!

▲랄라라라

▲나도 시켜줘!

▲써커스단 출신

무조건 들어가게 된다. 서서 쓰는 하단이기 때문에 자주 쓰이고 좋은 판정이므로 기습공격으로 쓸 수도 있다. 퇴쇄(↙LK) 역시 독립적으로 사용하여도 좋은 기술. 특히 서서 쓰는 하단기술이기 때문에 기습적으로 사용하기에 좋다.

▲마신권! 이 아니다

▲카즈야다운 얍삽한 기술

캐릭터별 실전 가이드

지난달 지면관계상 삭제된 타임릴리즈 캐릭터의 실전가이드이다. 지난달과 마찬가지로 LP : 왼손 RP : 오른손 LK : 왼발 RK : 오른발 N : 중립으로 표시하니 착오 없길 바란다.

쿠니미츠

닌자라고 하기보다는 왠지 곡예단의 분위기를 물씬 풍기는 쿠니미츠. 요시미츠처럼 오른어퍼에서 체인지가 가능하다는 것을 염두에 두고 왼 펀치 (LP), 왼 어퍼등으로 빈틈없이 견제 하며 스텝 인 어퍼 (↘RP) 로 공중 콤보를 노려주는 요시미츠와 비슷한 패턴으로 대전을 이끌어 가는 것이 기본이긴 하나, 스텝 인 어퍼의 리치가 짧아 요시미츠 만큼의 큰 효과는 기대하기 어려우므로 여러 신기술들과의 조합 사용하여 극복하는 것이 관건이라 할 수 있겠다. 신기술들 중 주력 공격기술로 매우 유용하게 쓸 수 있는 것은 호미(횡이동중 LK + RK)와 신음하는 구옥(→LK+RK)으로, 상대방의 주위를 횡 이동하며 견제하다 위 두 기술로 중 하단의 기습 이지선다 공격을 걸어주는 패턴이 매우 큰 효과를 볼 수 있다. 호미는 하단판정의 빠른 돌려차기로서 히트시에 인법만차 (↗ LK+RK) 가 다운공격으로 거리만 가깝다면 무조건 들어가며 신음하는 구옥은 중단판정의 단발 날아차기로 단발 자체의 데미지가 꽤 만족할 만 하며 판정도 상당히 좋은 편이다. 무엇보다도 상대방이 가드 했을 때 밀착 상태가 되지만 눈에 보이는 것 만큼 딜레이가 사실 그리 크지 않기 때문에 충분히 상대에게 왼펀치 등으로 연결하여 스텝 인 어퍼로 이어주는 기본패턴의 계속적인 반복으로 대전의 주도권을 잡아 갈 수 있다. 스텝 인 어퍼 이후의 공중콤보로는 왼펀치 - 인법만갈 3 타(← LP LP LP) - 발레리나 킥 (LK) 로 이어 주는 것이 가장 안정적인 추천 콤보이며 발레리나 킥 대신에 신음하는 구옥을 대신 사용하여 마무리 지을 수 있다. 여유가 있다면 체인지 버튼으로 스텝 인 어퍼에서 체인지 하여 대기 캐릭터의 강력한 태그 콤보로 이어 주는 것을 제일 우선으로 권장한다.

상대와 근접시에 해볼만한 이지선다 패턴은 이슬 치우기 (앉아 전진하며 LK)와 천돈 (↑LP + RP)으로 이슬치우기가 히트하면 인법만차가 추가타로 들어간다. 천돈의 경우에는 상대가 예측하고 뒤로 백대시 한다면 쉽사리 피해지므로 어느 정도 각오를 하고 사용해야 한다.

어령돌 (LP+RP) 은 발동 속도도 빠르며 약간의 상단 회피기능도 있으므로 자주 사용해 줘도 무방하며 가드 되도 딜레이가 없는 것이 매력이다. 잡기 기술로는 잡기 해체가 힘든 만나나 (→LP+RK)를 사용하는 것이 좋다. (사실 일반 잡기들과 전혀 다른 회피 커맨드가 있긴 하나 타이밍이 까다로워 플레이어들끼리 짜고 하지 않는 한 해내기 어렵다. 참고로 커맨드는 쿠니미츠가 올라타기 직전 ↓)

브루스

브루스는 2 에서는 악명을 떨쳤던 캐릭터중의 하나로 하나 하나 빠르고 강력한 기술들이 많다. 리치와 스피드만 빠른 것이 아니라 기술과 공중콤보의 위력도 좋은 편.

주력기가 되는 트리플 니 콤보(←RK LK RK)의 경우 모든 띄우기 후에 다 들어간다. 커맨드도 간단하고 기술발동도 빠르고 파워도 좋으니 역시 자주 쓰이는 주력기이다. 단, 지상에서 쓸때는 가드되면 섬광등의 빠른 잽으로 2 타후에 끊기기 쉽기 때문에 주의하자.

브루스 콤보의 시작점이 되는 것은 역시 공중으로 띄우는 기술들인데 정말 빠르고 좋은 것들이 많이 있다. 주력이 되는 캐틀링 컴비네이션(LK RP LP LK)의 경우 어떤경우든지 2타가 맞게 된다면 무조건 뜨도록 되어있다. 1타째가 카운터일 경우에는 3타까지 맞고 뜨게 되고 뜨게 되면 트리플 니 콤보가 기다리고 있다. 단 캐틀링 콤비네이션의 1타인 LK는 상대의 오른 횡이동에 무력하다. 빠른 원투등으로 횡이동을 견제하는 도중에 캐틀링 콤비네이션을 노리거나, 상대의 전진 공격 등에 맞추어서 사용하면 횡이동에 당할 위협도 덜하고 효과가 좋다.

오른어퍼(↘RP)의 경우 앞으로 전진하면서 나오는 스타일인데 맞으면 무조건 뜨게 되므로 또다시 트리플 니 콤보가 기다리고 있다. 컷킥(↗RK) 역시 부르스의 주력 띄우기.

공중콤보도 좋지만 부르스의 기본 견제는 원투로우킥(LP RP ↓RK)과 원투미들킥

▲달리고

▲또 달리고

▲마무리~

오우거 & 트루 오우거

두 형태가 약간의 전법 차이를 보이므로 따로 설명하도록 하겠다. 단, 특별한 언급이 없는 한 트루 오우거의 전법은 기본적으로 오우거와 같다.

제 1형태: 오우거

제 1형태는 트루오우거보다 기술은 좀 적다. 다만 관념장벽 (←LP+RP)라는 흘리기 기술이 있을 뿐이다. 그렇다면 다른 점은? 역시 다리의 길이가 길다는 것이다.

트루 오우거보다 다리의 리치가 긴 것을 이용한 발기술들이 주로 이용된다. 특히 오른발 돌려차기(RK)는 막강한 파워에 횡이동 추적성이 있어서 애용되는 기술이다. 단, 신기술 아스테거 숏(횡이동 중 RK) 때문에 예전처럼 맘대로 횡이동하면서 돌려차기를 할 수 없게 된 것이 가슴 아프…다고 생각하면 착각! 횡이동중 레버를 뒤로 하고 RK를 누르면 똑같은 돌려차기가 나간다.

주요 중거리 견제기로는 역시 우장저타 (→RP) 가 주로 쓰이게 되는데 전작보다 횡이동 추적기능이 줄었다. 중거리에서의 견제에 사용하는 것도 좋지만, 다운된 상대를 추격하는데에도 좋다.

다리가 길기 때문에 스네이크 블레이드 (앉은 상태에서 LK LK LK)와 스네이크 킥(앉은 상태에서 LK LK ↓LK)의 이지선다도 유용하게 쓰인다. 익숙해지면 막기 쉬운 이지선다이지만, 막아도 리치가 워낙 길어서 상대가 반격하기 어렵다.

일어선 자세에서의 견제기는 진과 같이 섬광열권(LP LP RP)이 좋다. 단 풍신류의 다른 캐릭터와 달리 2타 이후에 시간차를 두면 2타가 히트했어도 3타가 무조건 히트하지 않을 경우가 있다. 단 카운터면 히트하므로 견제하다가 1타가 카운터 히트되면 3타까지 써주면 된다. 단 약간의 반사신경을 요구하는 편. 대신 진은 귀곡연권이 카운터가 아니면 3타까지 히트하지 않지만 오우거는 1타를 맞으면 3타까지 모두 히트한다. 또, 부르스의 기술과 같은 더블페이스브레이커 (↘LP RP)는 판정 좋은 중단 견제기이지만, 카운터로 맞아도 뜨지 않는다는 것이 부르스와 다르다. 그래도 좋은 중단 견제기인 것은 사실이다.

공중콤보는 별 다른게 없는 편이라서 그냥 RK한번 눌러주는게 좋다. 띄우기는 역시 컷킥(↗RK)이 우수하다. 공중콤보로 RK를 쓰는게 창피하다면 더블페이스 브레이커 1타 (↘LP) - 스네이크 블레이드도 가능하다. 스네이크 블레이드는 약간 늦게 써주어야 3타 모두 히트하므로 주의.

상대의 상단공격을 앉아 흘리거나, 하단공격을 막은 후의 기상공격은 인피니티 킥콤보(일어서는 도중에 LK LK ↓ LK LK 연타)이 좋은데 1타를 맞으면 4타까지는 무조건 맞는다. 단, 트루오우거는 발이 짧아서 4타 모두 히트하지는 않는다.

제 2형태 : 트루 오우거

1형태에서 많은 기술이 추가된다. 일단 생김새부터 변하는 데 기술이라고 따라 변하지 않겠는가? 단 팔의 리치가 길어진 대신 다리의 리치는 줄어들었다.

트루오우거의 경우 상대에게 여러 가지 콤보들의 샌드백이 되는 점이 문제이다. (공중에 떴을 경우 LP+RP로 자세를 다시 잡을 수 있어서 콤보를 안 맞는 경우도 있다.) 하지만 긴 리치와 엄청난 파워, 그리고 이지선다 패턴으로 사랑받는(?) 캐릭터이다.

트루오우거하면 역시 가드 불능의 기술인 케찰코아틀(←→RP)이 생각 날 것이다. 물론 오우거도 있지만 리치가 짧아 헛칠 경우가 많다. 케찰코아틀은 많은 사람들이 파해법을 모르고 속수무책으로 당하는 경우가 있는데 파해법은 1타를 가드한 후에 아래나 위로 회피하거나 앞이나 뒤로 대시하면 된다. 단, 옆으로 회피보다 대시가 후속타를 위해 좋으니 익혀두도록. (그런데 왜 오우거 매뉴얼에 오우거 파해법을 알리고 있는거지?) 하지만 쿠나이 달리기 (←→ N RP) 의 경우는 빠른 견제로 끊기지 않는 한 유용한 가드불능기이다. 오우거도 이것은 동일하다.

섬광열권과 귀곡연권, 오우거와 모두 성능은 동일하다. 대신 팔의 리치가 길어서 좋은 편.

허리케인 믹서(↘LP + RP)는 띄우기 기술로 우수한 성능이다. 다운공격으로도 가능하니, 상대를 쓰러뜨리고 써주는 것도 좋으며, 약간의 상단공격 회피 능력 덕분에 카운터 기술로 사용해도 좋다. 히트시 상대는 뜨게 되며 이후에 대점프 라이징토킥(↗N RK) - 앉아 LP - 라이트 핸드 스터브(↓→ RP)의 강력한 콤보가 가능하다.

트루오우거는 팔이 긴 덕분에 앉아 LP나 RP가 아주 좋은 견제기이다. 앉아공격으로 상대의 공격을 끊은 후, 콜드블레이드(↓↘ RP)의 하단 공격이나, 마신권(일어서며 RP), 라이트핸드 스터브의 중단 공격으로 이지선다를 해주면 좋다. 단, 빠른 펀치 공격에 공격이 끊기기 쉽다는 것이 약점. 콜드블레이드 히트후에는 로우테일 커터(↓ LK+RK) 후속타 후, 일어서는 상대에게 다시 콜드블레이드와 마신권, 라이트핸드스터브의 이지선다를 걸어주자. 상대는 낙법 방향에 따라서 콜드블레이드와 라이트핸드스터브를 피할 수 있는데, 두 가지 모두 낙법 방향이 틀린 것이 특징이라서 심리전 효과도 볼 수 있다.

▲짧아 보여도 길다

▲가드를 해도

▲회피가 된다

데빌 & 엔젤

데빌 & 엔젤 (이하 데빌)은 PS2 판에서는 그래픽이 상당히 깔끔하고 세련되졌다. 일단 데빌의 긴 꼬리 모양과 인페르노의 멋진 모습이 가장 눈에 띄게 변경된 점이다. 그 밖에도 좀 커보이는 날개와 레이저의 화려함(…)등 몇가지 그래픽상 변경점이 있다.

▲퀘이크2의 레일건이 생각난다

일단 기본적으로 풍신류의 전법과 동일하다. 즉, 풍신대시를 이용해 중단 하단의 이지선다를 노리는 전법을 주로 쓰는 것이다.

풍신권의 경우 카즈야와 동일하므로 카즈야쪽의 설명을 참조. 단, 카즈야는 풍신대시 중 중단기로 심장찌르기를 사용하나, 데빌은 데빌퍼스트(→→RP)를 풍신대시 중 이지선다로 사용하는 것이 틀리다.

뇌신권은 타격던지기인 헤븐즈 도어(→N↓↘LP히트시 ↗)로 전환이 가능한데 나락쏠기와 이지선다를 노려 사용하는 것이 좋다. 그냥 뇌신권을 →N↓↘LP↗로 입력하면 간단하게 사용 가능하다. 단, 이 것 때문인지 뇌신권의 파워가 카즈야보다 많이 약하다. 그 이유는 뇌신권의 클린히트(근접 히트)가 없어져서이다. 카즈야는 원래 뇌신권의 데미지가 29인데 클린시 43으로 변하는데 데빌은 원래 데미지도 25인데다가 클린히트가 없다. 그러므로 한방 역전기 뇌신권은 없다고 보는게 속편하다. 또 한가지, 아케이드판과 헤븐즈 도어의 연출이 틀리다.

▲잠시동안의 외출

데빌의 견제기 중에서 풍신권만큼의 비중을 차지하는 기술은 더블 어퍼(↘LP RP)이다. 가드 당해도 딜레이가 없으며 발동도 빠르고 히트시 1타가 맞을 경우 2타까지 맞은 후 상대를 띄운다. 공중에 뜨게 되면 가볍게 RK로 마무리 지어주면 강력한 콤보가 된다. 다른 LP로 시작하는 콤보는 거리가 멀어서인지 잘 안 들어가는 편이다.

횡이동 중 띄우기 기술은 호밍성능도 있는 데빌 트위스트(횡이동 중 RP)가 좋다. 히트 시 태그 콤보도 가능하며 에어 인페르노(↑LP+RP)를 이용한 콤보도 가능하다. 다만 상대가 같은 타이밍에 횡이동한다면 상대는 등뒤로 가있을 것이다. 데빌 트위스트 - 에어 인페르노 - LP - 풍신권의 콤보도 가능하다. 히트 후 태그콤보는 높이 띄우므로 웬만한 것은 다 들어가지만, 헤이하치와 조를 짜서 태그 - 귀와(↓LP+RK)가 무척 강력하다.

▲저 멀리 저높이

▲쀼우웅

▲아직 끝나지 않았어

테츠진 & 모쿠진

철인(鐵人)과 목인(木人), 즉 쇳덩이 인간과 통나무 인간. 이 둘은 데빌과 오우거를 제외한 모든 캐릭터로 변화하는 그야말로 철권마스터를 위한 캐릭터이다.

이 둘은 리치의 차이로 오리지날 캐릭터와 약간의 판정의 차이가 있다. 예를 들면, 줄리아의 최강 콤보 띄우고 앉아 RP - 후소퇴 천궁퇴 - 홍란비봉주가 모쿠진이 쓰면 들어가지 않는다는 점. 쿠마는 베어너클을 쓰면 다운공격이 되는데 반해 모쿠진 버전 쿠마는 다운공격이 안 된다던지 하는 점들이다. 단 모쿠진의 체격은 표준체형이므로 팔이 짧은 캐릭터를 모쿠진이 하게 되면 손 기술이 파워업되고, 다리가 짧은 캐릭터를 모쿠진이 하게 되면 다리 기술이 파워업 된다는 식이다. 물론 그 반대로 약화되는 경우도 있다. (잭 계열을 모쿠진이 하게 되면 정말 더 약해져버리고 만다)

힌트로 한가지. 테츠진은 10연승을 하면 황금색의 테츠진, 일명 금쿠진(…)으로 변한다. 그냥 다른 캐릭터로 이기다가 10연승 이후에 테츠진을 골라도 금색이 된다. 성능의 차이는 전혀 없다.

프로토타입 잭

또 잭이다. 일본에서는 인기가 있나보다. 하지만 우리나라에서는 왕따 캐릭터. 캐릭터 선택 순위의 맨 하단을 차지하고 있다.

P잭도 역시 긴 리치와 파워를 이용한 공격에 의존한다. 파워시저스는 건잭과 잭2와 달리 시저스 메가톤이나 시저스 멜트 다운의 2지선다가 불가능하다. 하지만 P잭은 원거리에서 다른 잭들과는 틀리게 좋은 견제기인 P.잭 브러스트(↓LP RP)가 있다. 이것은 폴의 기와붕권과 같으므로 1타까지만 쓰도록 하고 카운터를 자신한다면 끝까지 사용하자.

띄우기 기술로는 엑스플로더(←↙↓↘ LP) 가 쓰이는데 상당히 높이 띄우고 히트시 태그 콤보가 가능하다. 상단 회피 능력이 있으므로 공격을 피하고 퍼올릴 수 있어서 좋다.

횡이동 중에 호밍기능을 가진 기술로 상대를 상당히 높이 띄우는 드릴 어퍼(횡이동 중 LP)는 비록 느리지만 횡이동으로 피하고 띄울 수 있어서 꽤 쓸 일이 많다. 드릴어퍼 히트 후 콤보는 다시 횡이동한 후 드릴펀치(횡이동 중 RP)가 연출도 멋지고 좋다.

다운공격 겸 상대의 허를 찌를 수 있는 윤보(↘LP+RP)의 경우 지상에 있는 상대에게는 맞추어도 거리가 가깝지 않으면 땅에 손이 박혀버려서 엄청난 딜레이가 생긴다. 이것은 시저스 히트 후 추가타로만 사용하자.

P 잭의 좋은 패턴 중 하나는 잡기 중 슬로핑 다운(↙LP+RK)을 이용한 이지선다 패턴이다. 이것은 건잭도 갖고 있지만 원조는 철권2에서 등장한 P 잭. 슬로핑 다운은 잡기 풀기도 LP+RP이므로 주력잡기로 사용하면 좋다. 하지만 중요한 것은 이 기술 후에 상대에게 선공을 할 수 있는 기회가 생긴다는 점이다. 슬로핑다운 후 일어나는 상대는 경직이 생겨서 P-잭이 선공할 기회가 생기는데 비록 후속타는 가드되나, 일어난 상대는 다시 P잭과 가까운 상태이기 때문에 다시 슬로핑 다운을 걸거나 익스플로더를 써서 2지선다를 노리는 것이다.

▲엑스플로더

▲역시 시저스로 밀자

▲삽질…

언노운

예뻐졌다. 더욱 더 예뻐졌다. 엔딩에서의 모습은 정말 아름답다. 역대 보스급 캐릭터 중에서 최고의 미모라고 해도 된다.(철권 보스중에 여자가 또 있었나?)

언노운은 시작시에 무조건 준의 기술을 사용해서 한때는 데빌 준이라고 불리웠지만 준과 상관없는 것으로 알려졌다. 게임 도중 캐릭터 변경방법은 초기 당시에는 태그로만 가능하다고 했었지만 아날로그 컨트롤러의 아날로그 스틱을 수직으로 살짝 누르는 것(R3 버튼)만으로 서있는 자세에서 다른 캐릭터로의 전환이 가능하다. 아날로그 스틱이 아니라면 그냥 참고 살자(…).

모쿠진과는 다르게 전 캐릭터로 변화하지 않고 확인결과 거대캐릭터를 제외한 나머지 캐릭터로 변한다. 무슨 캐릭터로 변했는지는 손 모양과 자세를 확인해야 하므로 바로바로 확인할 정도로 외워 두는 것이 좋다.

폴 피닉스

컷킥, 오른 어퍼 히트 후

●원투펀치 ⇨ 쌍비천각

●원투펀치 ⇨ 붕권

위의 두 콤보는 데미지가 완전히 같다. 원투펀치 이후에 쌍비천각이나 붕권으로 이어주기 약간 불안정 한 감도 있으니 원투펀치는 생략해도 좋다. 다만 LP 한방 등을 끼우게 된다면 오히려 넣지 않은 것 보다 저조한 데미지가 나오므로 원투펀치를 끼워 넣던가, 바로 후속 기술로 이어 주던가, 둘 중 하나다.

●LP ⇨ 선행 철기(↓↙← LK, RP, RP) (TAG)

재미있는 콤보이면서 꽤 쓸만하다. 데미지도 그리 나쁘지는 않다. 마지막이 태그로 끝난 다는 것도 잊지 말자. 딜레이를 주어 마지막을 LP(선행붕권)로 넣어 맞출 수도 있으나 철기쪽이 더 데미지가 높다.

●LP ⇨ 삼보룡 상단(→←LK RK RK)

강력하다. 하지만 어렵다. LP를 최대한 높은 위치에서 맞추고 삼보룡을 사용해주면 된다. 특정 캐릭터, 즉 다리쪽에 타점이 큰 몇 캐릭터만 맞는 기술이기도 하다.

잔월 (일어서며 RP) 히트 후

●LP ⇨ LP ⇨ LP ⇨ 붕권

●LP ⇨ LP ⇨ 쌍비천각

역시 위의 두 콤보의 데미지는 같다. 다만 붕권쪽은 상대를 꽤 멀리 날려버리므로 상대를 연속적으로 몰아 붙이기는 조금 여의치 않으니 피니쉬 용으로 적합하다.

삼보룡 2단(→←LK RK) 히트 후

●LP ⇨ 붕권

캐릭터 한정 콤보이다. 그러나 뚱뚱한 캐릭터에게 들어가는 한정이 아니라, 몇몇 삼보룡을 1단째 맞고 2단째 안 맞는 캐릭터만 제외하고는 모든 캐릭터에게 들어간다. LP후 붕권을 최대한 빨리 해주어야 히트한다.

포레스트 로우

써머솔트 킥 계열 히트 후(다리로 시작하는 서머솔트 킥의 경우)

●기상 RK ⇨ 드래곤 러쉬 (TAG)

다리로 시작하는 써머솔트 킥 계열의 띄우기 후에 로우는 앉은 상태이다. 이 상태에서 기상 RK로 일어선 상태로 만들어 주며 후속 공격들을 연계 해 가는 것이 일반적이며, 간단하게 드래곤 러쉬로 이어 준 후 태그 이지선다를 시도하는 것이 추천 콤보이다.

●써머솔트 킥 (대점프 타입)

자체의 데미지는 그리 큰 편은 아니지만 콤보 이후 상대방과 거의 밀착한 상태이므로 (게다가 앉은 자세이다.) 낙법을 하는 상대에게 슬라이딩과 드래곤 어퍼 혹은 다시 써머솔트 킥의 이지선다로 연속적으로 괴롭혀 줄 수 있다는 것이 장점.

시트 스트레이트 라이트 써머 (↓RP, RK) 카운터 히트 후

●RK ⇨ 드래곤 러쉬 (TAG)

●원투 펀치 ⇨ 드래곤 러쉬 (TAG)

시트 스트레이트 라이트 써머 사용 후에는 일어선 자세이다. 아무 기술이나 사용해서 추락 하는 상대를 토스해서 드래곤 러쉬로 이어주면 O.K

●드래곤 써머 (RK ↑ LK) ⇨ 드래곤 테일 (↙ RK)

상당히 고데미지의 콤보이다. 난이도도 그리 높지 않으므로 추천. 드래곤 테일로 피니쉬하므로 이후 공격에 조금은 지장이 있을지도..

더블 써머솔트 킥 (↗RK~LK) 히트 후

●시트 스트레이트 라이트 써머

더블 써머에서 연결되는 콤보는 이정도가 한계다. (더 바라면 당신은 악당이다.)

드래곤 스톰 (←LP RP LP) 카운터 또는 드래곤 어퍼컷(일어서며 RP) 히트 후

●원투펀치 ⇨ 드래곤 러쉬 (TAG)

●드래곤 써머 ⇨ 드래곤 테일

●드래곤 써머 ⇨ 드래곤 러쉬 (TAG)

위의 두 콤보의 데미지는 비슷하지만 난이도는 두 번째 것 쪽이 훨씬 어렵다. 두 번째 콤보의 경우 드래곤 써머 이후 일정 거리 이상을 대시해서 드래곤 스톰으로 연결 해 줘야 하는데 이게 좀 까다롭다. 자체의 데미지만으로도 로우의 모든 콤보들 중 최강이며 이후 곧바로 태그가 가능하므로 태그 이지선다로도 들어갈 수 있다.

촌경 (TAG) 히트 후

콤보 자체의 데미지는 좋지 않으나 태그를 하면 좀 흥미롭다. 촌경 히트 태그 후엔 레버의 조작없이 버튼만 눌러 줌으로서 교체되는 캐릭터는 그 해당하는 태그 공격 기술로 공격하며 등장한다. 예를 들어 RK를 눌러주면 슬라이딩, LP+RP면 크로스 촙이다. 사실 레버 조작 태그 공격 기술과 전혀 차이가 없다. 스피드가 단지 좀 빠를뿐. 도발 용으로 가끔 사용 해 줄만 하다.

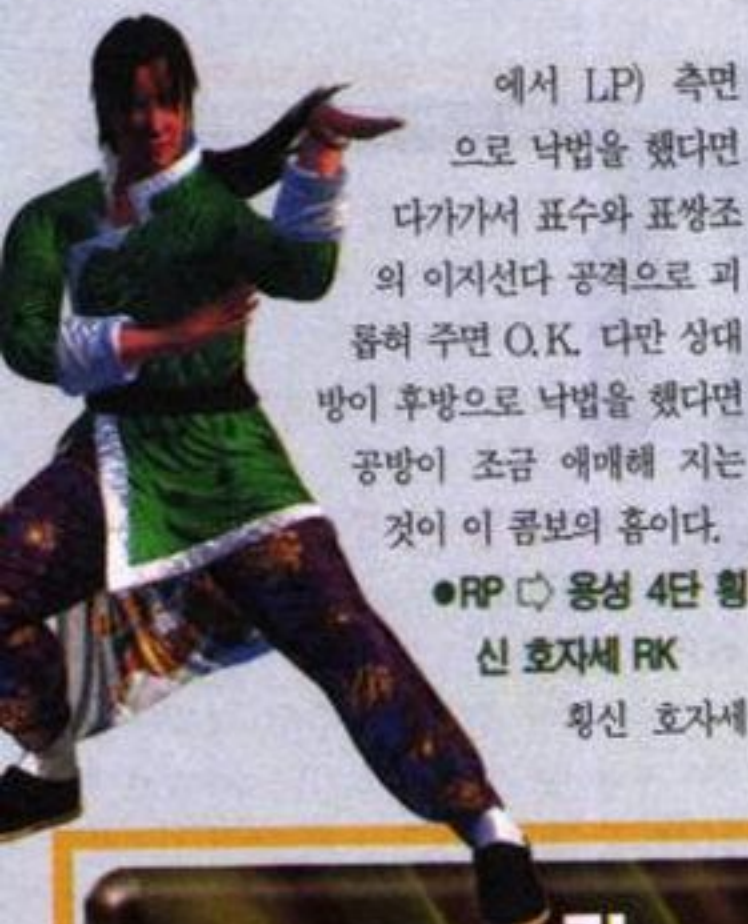
오른 어퍼, 컷킥 이후

시트 스트레이트 라이트 써머 이후의 콤보들을 거의 동일하게 넣을 수 있다.

레이 우롱

오른어퍼, 컷킥, 표수(표자세에서 RP), 용포 (용 자세에서 RP, 카운터 시) 히트 후

●RP ⇨ 용성 3단, 시계방향 횡신 표자세 이후 심리전

레이의 공중콤보의 최초연결은 LP가 아닌 RP로 이어주는 것이 보통이다. (이쪽이 데미지가 훨씬 높다.) 원펀치 후에 용성 3단을 히트 시킨 후 시계 방향으로 횡이동 해 상대방에게 접근 해 들어간다. 상대가 누운자세로 가만히 있는다면 표수 (표자세에서 RP)가 추가로 들어가며 구른다면 표방조 (표자세

에서 LP) 측면으로 낙법을 했다면 다가가서 표수와 표쌍조의 이지선다 공격으로 괴롭혀 주면 O.K. 다만 상대방이 후방으로 낙법을 했다면 공방이 조금 애매해 지는 것이 이 콤보의 흠이다.

●RP ➪ 용성 4단 횡신 호자세 RK

횡신 호자세 RK는 낙법 불가로 히트된다. 매우 안정적. 추천콤보.

●RP ➪ 용성 5단 횡신 학자세 이후 심리 전

5단 중단각 이후 학형으로 자세를 변환할 땐 역시 시계방향으로 해 준다. 학형 이후 다시 한번 시계 방향으로 횡이동 해주면 레이의 최강 자세인 표자세가 나오므로 일관성 있게 한쪽으로 다운된 상대를 돌아 가는 것이 당연히 유리. 학형으로 자세를 변환하지 않고 바로 심리전을 걸어 주는 것도 나쁘지 않다.

●RP ➪ 권참연각 (RK~RK LK) (TAG)

별로 추천하고 싶진 않지만 마지막이 태그로 끝난다는 것을 의의로 삼자.

도궁각(머리를 상대방쪽을 향하고 누운 자세에서 LK+RK) 히트 후

●대점프 N RK ➪ 권참연각 (TAG)

도궁각 이후의 최강 콤보가 아닌가 싶다. 어렵지 않은 편.

●컷킥 ➪ LP ➪ 용성 2, 3단

이쪽은 조금 안정성이 부족하다. 콤보 이후 공방도 애매한 편.

킹

컷킥히트 후

●라이트 스트레이트 레프트 어퍼 (RP LP) ➪ 블루탈 싸이클론 (LP+RP LP)

워낙 공중콤보 시작기도, 공중콤보 자체도 별게 없는 킹의 국민콤보이다. 이것 외의 콤보들은 이 콤보에 비해 데미지가 현저하게 떨어지며 안정성이 없는 것들이 대부분이다. 그나마 이 콤보 자체도 타 캐릭터의 공중콤보들의 데미지와 비교한다면 우스울 정도이다.

●라이트 스트레이트 레프트 어퍼 ➪ 숄더 태클 (←RP + LK)

위의 콤보보다 유일하게 데미지가 많은 콤보이긴 하나 타이밍이 지독하게 어렵다. 난이도가 상당하며 실전 성공률은 희박하다.

●라이트 스트레이트 레프트 어퍼 ➪ 재일킥

다이너마이트 어퍼, 스매쉬 어퍼 (카운터시) 히트 후

이 후의 콤보들은 컷킥에서와 동일하다.

블랙 봄 (→N ↓↘ LP+RP)카운터 히트 후

●RP ➪ 블루탈 사이클론

블랙 봄 히트 이후 라이트 스트레이트 레프트 어퍼로 이어 줄 수도 있지만 안정성이 상당히 떨어지므로 RP 단발만 넣어 주는 것이 좋다. 하지만 그래도 불안한 편.

니나 윌리엄즈

오른 어퍼 히트 후

●원투 펀치 ➪ 연격(2타) 쌍장파 (LP RP → LP+RP)

가장 기본적인 콤보다. 데미지도 나쁜 편은 아니지만 너무 단순하다. 마지막 쌍장파는 시간차로 넣어주는 것이 더 잘 맞는다.

●원투 펀치 ➪ 어썰트 콤보 (↘ LK LP RP →LP+RP)

니나의 주력이 되는 콤보이다. 어떤 띄우기 이후에 사용해도 안정적이며 간단하고 실패확률이 적다.

●헌팅킥 콤보 1타 ➪ 라이트 로우킥 & 백스핀 촙 (↓ RK LP) ➪ 펄킥 (←→ LK)

철권 3에서는 가장 기본적인 콤보중에 하나였지만 철권TT에선 콤보의 타이밍 변화로 인해 난이도가 꽤 어려워 졌다. 데미지는 어떤 띄우기에서든 최강이다. 라이트 로우킥 & 백스핀 촙 후에 펄킥으로 연결되는 부분만 주의 해 주면 별 무리 없이 사용할 수 있는 콤보이다.

디바인 캐논 히트 후

●원투 펀치 ➪ 어썰트 콤보

●소점프 LK ➪ 라이트 로우킥 & 백스핀 촙 ➪ 펄킥

디바인 캐논 이후 기술의 경직이 커서 헌팅킥으로는 연결할 수 없다. 헌팅킥 대신 소점프 LK킥을 이용하여 (데미지는 같다.) 연결한다. 나머지는 어퍼에서 시작하였을 때와 동일하다.

디바인 캐논 콤보 (카운터) 히트 후

●왕복따귀 (← RP RP) ➪ 라이트 로우킥 & 백스핀 촙 ➪ 펄킥

디바인 캐논 콤보에서만 들어가는 콤보이다. 왕복따귀를 높은 위치에서 히트시키는 것이 콤보의 관건이며 조금이라도 늦게 연결하면 상대가 낙법하여 피할 수 있다. 니나의 모든 콤보들 중 최강의 데미지.

턱베기 (↓↘RP) 히트 후

●원투 펀치 ➪ 연격(2타) 쌍장파

턱베기 히트 후 상대방은 조금 축이 틀어진 상태에서 공중에 뜨게 되므로 원투 어썰트 콤보로 연결했을 때 마지막 쌍장파가 히트하지 않는 경우가 많다. 안전하게 연격(2타) 이후 시간차 쌍장파로 연결하자. 역시 마지막은 약간의 시간차가 필요하다.

펄킥 (카운터) 히트 후

●라이트 로우킥 & 백스핀 촙 ➪ 펄킥

펄킥 히트 이후 약간 대시 해서 라이트 로우킥을 연결해야 한다는 점만 신경 써주면 OK.

●라이트 로우킥 & 백스핀 촙 ➪ 연격(2타) 쌍장파

연격 2타 후 시간차로 쌍장파를 입력해야 한다. 난이도는 보통.

킬링 블레이드 (← LP)

●라이트 로우킥 & 백스핀 촙 ➪ 펄킥

●라이트 로우킥 & 백스핀 촙 ➪ 연격(2타) 쌍장파

위 두 콤보는 펄킥 이후의 콤보와 거의 동일하다. 다른 점이라면 라이트 로우킥을 제자리에서 입력해 준다는 점 정도.

요시미츠

스텝 인 어퍼, 합장 (카운터) 히트 후

●자전국 4타 이상 (↘LP RP ↗RP RP …)

급박한 상황에서 무리없이 사용하기 좋다. 다만 데미지가 조금 적은 것이 흠. 끝까지 써주면 요시미츠는 어지러워서 쓰러져버린다(…).

●인법만갈 1타 ⇨ LP ⇨ 인법만갈 4타 ⇨ 만이도 차기 (↗RK)

난이도도 어느 수준 이상 되고 보기에도 꽤 화려하다. 데미지도 만족할 수준이니 주력콤보로 활용하자.

●인법만갈 2타 ⇨ LP ⇨ 인법만갈 3타 ⇨ 발레리나 킥 (LK)

발레리나 킥의 우아한 피니쉬로 개인적으로 좋아 하는 콤보이다. 난이도도 어려운 편.

●스텝 인 어퍼 ⇨ 인법만갈 5타 ⇨ 탄가르기 (←→ LK LP)

이 계열의 공중콤보중 최강 데미지의 콤보로서 상당히 까다롭다. 인법만갈에서 탄가르기로 연결하는 부분이 포인트이며 재빠르게 해 줘야 한다. 데미지가 맞출때마다 변하지만 가장 적은 데미지일때도 위의 다른 콤보들보다 강하다.

일향포 (LK~RK) 히트 후

●붐우 (↓LP+RK)

철권 2 시절부터 할복 매니아들에게 끊임없는 사랑을 받아온 고전 콤보이며 간단하고 높은 데미지의 훌륭한 콤보이다. 다만 요시미츠 자신도 상당한 데미지를 입으므로 라이프가 적은 상황에선 사용을 자제하자.

●요시미츠 블레이드(←LP+RK) ⇨ 자전국

일향포 이후 약간 백대시 해서 요시미츠 블레이드로 연결 해줘야만 한다. 너무 가까운 위치에서 요시미츠 블레이드를 히트시키면 상대방이 요시미츠의 배후로 떨어져 버리는 경우가 종종 생긴다. 이때는 그냥 RK를 눌러 콤보로 연결한다. 요시미츠 블레이드 이후 자전국은 최고 3타까지 히트하며 일향포 히트 후의 최강 콤보인 듯 하다.

야시로 (횡이동 중 RP) 히트 후

●자전국

●LP ⇨ 자전국

야시로 히트 후에는 요시미츠 자체의 경직도 큰 편이고 상대방이 뒤집힌 자세로 뜨기 때문에 일반적인 콤보들을 시도하기에 무리가 있다. 안정적으로 들어가는 콤보는 자전국 외엔 별로 쓸만한 것이 없으며 그나마 야시로를 상대 좌측면에서 히트 시켰을때는 자전국조차 제대로 연결되지 않는다. 단 야시로 후 태그하면 정상적인 상태로 뜨므로 태그콤보를 노리기엔 좋다.

태그콤보

●농차 (↓↘→ LP)

높이 띄우는 태그 기술후 나오자마자 농차. 멋지면서 데미지도 그럭저럭 좋다.

린 샤오유

호미각, 궁보반주(봉황세에서 LP+RP), 봉황연퇴 1타(봉황세에서 ↗LK), 소퇴배신격 (↓ LK RP LP RK 카운터 시) 히트 후

●가추장 (↙LP)

단발이지만 재빨리 입력하면 클린히트 판정이 나와 상당히 좋은 데미지를 주게 된다. 남은 시간이 촉박하거나 할 때 꽤 쓸만하다.

●상보장권 (↘LP) ⇨ 배신격 2타 ⇨ 쌍벽장(←→LP+RP LP+RP)

샤오유의 주력 콤보로서 상대를 정자세로 띄우기만 한다면 거의 무리 없이 들어간다. 상보장권에서 배신격으로 이어줄 때 RP를 한방정도 더 껴워 넣을 수는 있지만 불안정해 지므로 비추천이다(데미지도 별로 늘어나지 않는다.).

●상보장권 ⇨ RP ⇨ RP ⇨ RP ⇨ LK

급한 상황에서 가장 마음놓고 사용할 수 있을 콤보로서 상당히 안정적이다. 약간 측면에서 연결 해 주어도 무리 없이 잘 연결 되고(다만 RP의 회수는 조절 해 줘야만 한다) 깔끔한 데미지를 입힌다. 콤보의 시간이 오래 걸려 상대의 짜증을 유발시키는 정신공격의 효과도 있다.

후륜 도궁각 (뒤돈 자세에서 →LK+RK LK+RK) 히트 후

●배신격 2타 ⇨ 가추장

그냥 이런 콤보도 된다. 정도만 알아두자. 위의 첫 번째 콤보중 피니쉬가 쌍벽장에서 가추장으로 바뀌기만 한 것이고 가추장을 재빨리 연결 하지 않으면 실패의 확률이 높다. 데미지도 당연히 쌍벽장 피니쉬 보다 적다.

●백대시 ⇨ RP ⇨ RP ⇨ RP ⇨ RP ⇨ LK

●백대시 ⇨ RP ⇨ RP ⇨ RP ⇨ 후륜도궁각 ⇨ ↓LK

재미용으로 쓸만하며 파워도 좋다. 호미각 이후에도 들어가니 알아두자.

쌍벽장 2타 (카운터) 히트 후

●소퇴 배신격 3타 ⇨ 쌍벽장

쌍벽장 2타 째가 카운터 히트하면 상대방은 지면에 크게 바운드 하여 공중으로 뜨게 된 후 낙법이 불가능한 상태로 추락한다. 이때 지면에 격돌하여 아주 작게 살짝 다시 바운드 하는데 조금 대시 해서 소퇴배신격을 껴워 넣어 주는 것이다. 쌍벽장은 샤오유의 주력 중단 공격이므로 이 콤보의 찬스가 자주 오게 될 것이다. 난이도도 그리 어렵지 않으니 확실히 연습 해 두도록 하자.

도타연장 (↘LP RP) 히트 후

●궁보반주 (LP ↓ RP) ⇨ 이합퇴(←→LK)

데미지와 난이도는 보통이지만 다른 것은 별로 넣을 것이 없으므로…. 단, 뒤돈 상태로 콤보가 끝나므로 후속타를 노리기 좋다(샤오유는 뒤돈 자세에서 좋은 기술이 많으므로).

●궁보반주 ⇨ 쌍벽장 (중량급 캐릭터 한정)

중량급 한정이라고는 썼지만 일반 캐릭터에게도 맞는다는 소문이 있다…. 아직 맞춰본 적 없으니 독자 여러분이 한번 연습해보시길….

●LP ⇨ 상보장권 ⇨ LK

도타연장 후 LP만 제대로 맞춘다면 별 무리 없이 연결되는 콤보이다. 데미지가 꽤 쏠쏠하다.

●LP ⇨ 쌍벽장

위 콤보보다 데미지가 조금 많다. 이 콤보를 주력으로 사용하자.

화랑

라이징 블레이드 히트 후

●스텝 체인지 롤링 라이트 킥 (LK~RK)

단발 연계이지만 무조건 롤링 라이트 킥은 클린 히트하여 66의 안정적인 데미지를 준다. 어설픈 콤보 연계 보다 이쪽이 훨씬 강력한 경우가 많다. 난이도도 쉬운 편.

●스텝 체인지 좌 반월축 ⇨ 화이어 크래커 (↓ RK RK) (TAG)

콤보 자체의 데미지는 그리 크지 않으나 마지막이 태그 가능으로 끝난다는 점에 주목하자. 심리전이고 뭐고 필요없이 바로 회피 불가능으로 태그 슬라이딩을 히트시킬 수 있다. 태그 슬라이딩까지 히트시킨다면 데미지는 총 70을 넘어서는 상당한 수치를 기록하며 태그 파트너가 헤이하치라면 나락3타 뇌신권을, 아머킹이라면 아리킥 3타를 슬라이딩 대신 집어 넣어 더욱 높은 데미지를 줄 수 있다. 간단하고 재미있으며 강력한 콤보이므로 추천.

●스텝 체인지 ⇨ 셋 업 ⇨ LP ⇨ 에어 팡 (LK~RK)

필자가 철권 3 초반에 만든 콤보이다. 철권 3 시절에는 화랑의 최강 콤보 중에 하나였지만 철권 TT로 바뀌면서 화랑의 모든 기술들이 공중 데미지 설정이 바뀌며 데미지가 약 10 정도 줄었다. 하지만 아직도 60대의 쓸만한 데미지인데다가 무엇보다도 겉보기에 매우 화려하므로 시도할 가치는 충분하다.

●레프트 플라밍고 ⇨ 라이트 힐랜스 ⇨ 좌 반월축 ⇨ 화이어 크래커 (TAG)

작년 게임파워 아케이드 판 철권TT 최초 공략 때 만든 콤보로 필자중 한명인 신모군이 1분만에 만들어 낸 콤보다. 그런 날림 콤보 치고는 데미지가 상당하다. 여담이지만 이 콤보는 세계대회 우승자 석동민씨가 사용하여 동영상으로 소개되어 널리 알려진 콤보이다(으쓱).

라이트 힐 랜스 히트 후

●라이트 PK 콤보 ⇨ 라이트킥 콤보 4타

이건 필자 본인이 아케이드 공략 당시에 만들어 본 것인데 역시 석동민씨의 동영상으로 소개 되었었다(자랑 좀 그만하고 설명이나 제대로 해라!). 꽤 난이도 있는 콤보로 띄우기인 라이트 힐 랜스를 근거리에서 맞추거나 혹은 상대의 측면에서 맞춰야지 라이트킥 콤보가 마지막까지 연결된다.

●셋업 ⇨ 라이트 소배트

●셋업 ⇨ 레프트 액슬

위 두 콤보는 간단하고 확실히 콤보를 마무리 짓고 싶을 때 사용하자. 당연히 두 번째 콤보가 데미지가 더 많다. 다만 중량급 이상의 캐릭터들에게 첫 번째 콤보 이후 레프트 소배트를 한번 더 맞출 수도 있다.

레프트 힐 랜스 히트 후

●원투 라운드 하우스 (LP RP RK)

설명이 필요 없을 정도로 간단한 콤보.

●원투펀치 ⇨ 원투 라운드 하우스

위의 콤보에 원투 펀치를 끼워 넣은 것인데 보기에는 꽤 화려해 보이나 마지막 라운드 하우스가 클린히트 하지 않아 총 데미지는 원투를 집어넣지 않은 것과 동일하다. 게다가 원투를 집어넣게 되면 상당히 불안정하게 된다. 별 의미가 없는 콤보.

●레프트 킥 콤보 4타

확실하게 데미지를 뽑아 내려 할 때 제격이다. 상당히 안정적이며 데미지 또한 위 콤보들 보다 상위이다. 다만 발만 마구 누르는 막권 화랑처럼 보인다는 것이 단점이라면 단점이랄까….

오른 어퍼 (카운터) 후

●원투 라운드 하우스

●스매쉬 로우 & 라이트 하이 ⇨ 라이트 소배트 (↓ LK RK LK)

위의 두 콤보의 데미지는 똑같다 다만 첫 번째 콤보인 원투 라운드 하우스의 연결은 가끔 마지막 라운드 하우스가 클린히트 하지 않아 데미지가 약간 감소 할 때가 있다. 두 번째 콤보는 마지막이 라이트 소배트 (스핀킥이라고 흔히들 말한다.) 후 플라밍고로 끝나므로 후속공격에 불리한 편이다.

●원어퍼 ⇨ 에어팡

꽤 깔끔해서 보기 좋은 콤보

●레프트 킥 콤보 2 ~ 3타 ⇨ 우 상단킥 ⇨ 레프트 소배트

어퍼 이후의 최고 데미지의 콤보이나 마지막까지 들어가는 경우는 꽤 드물다. 상당히 불안정한 콤보이므로 확신이 있을 때만 사용하자.

플라즈마 킥 (오른발 자세에서 RK ~ RK)

●셋업 ⇨ LP ⇨ 에어팡

라이징 블레이드에서 시도하는 것과 완전히 동일하다. 다만 이쪽이 좀 콤보의 타이밍을 맞추기 쉽다.

●셋업 ⇨ LP ⇨ 스매쉬 로우 & 라이트 하이 ⇨ 라이트 소배트 (캐릭터 한정)

중량급 캐릭터나 다리쪽에 타점이 큰 아머킹, 킹, 안나, 니나, 에디 등의 캐릭터에게 시도 할 수 있다. 일반 캐릭터들에게도 스매쉬 로우 & 라이트 하이 까지는 연결이 되나 라이트 소배트가 절묘하게 빗나간다(언제나 항상). 스매쉬 로우 & 라이트 하이로 이어줄 때 일정 거리 이상을 대시해서 사용하는 것이 포인트.

건잭

오른 어퍼, 좌어퍼 러쉬 (카운터 시) 히트 후

●RP ⇨ RP ⇨ 파워 시저스

●RP ⇨ RP ⇨ 해머 너클

잭 계열의 공통콤보이다.

익스플로더(←↙↓↘→↘LP) 히트 후

●메가톤 펀치

브라보 너클 히트 후

오른어퍼, 좌 어퍼러쉬 이후의 콤보와 동일하다.

캐터펄트 스로우 플러스 (↘↘LP)로 잡은 후

●메가톤 스위프

브라보 너클

바운딩 콤보로 잡기 데미지 + 후속 기술의 데미지를 주게 된다. 후속기술들의 연계는 공중콤보로 계산되지 않기 때문에 엄청난 데미지를 입힐 수 있다. 브라보 너클로 연결하는 콤보는 약간 전방으로 대시하여 브라보 너클을 시도해야 히트한다.

공중콤보의 마스터가 되자!!

각 캐릭터별의 공중콤보 모음집이다. 띄우기 기술별로 파생되는 후속 콤보들을 데미지와 상관없이 무순으로 정리하였다.

■참고사항

1. 태그콤보는 화랑의 스카이 블래스터 높이 수준으로 띄웠을 때만 가능한 일반적 띄우기 기술에서 불가능한 콤보들을 정리하였다.
2. 기술명 이후 (카운터 시) 라고 표기한 콤보는 첫 공중콤보 시작기를 상대에게 카운터로 히트시켰을 때만 성립되는 연계기 이다.
3. 기술명 이후에 (TAG) 라고 표기한 콤보는 콤보 이후 바로 체인지 하여 태그 슬라이딩과 플라잉 크로스 촙의 이지선다로 이어 줄 수 있다. 상대방의 낙법 여부와 기상여부를 잘 살핀 후에 심리전을 가미해서 괴롭혀 주자.
4. 본문도중 계속적으로 언급되는 컷킥이라는 기술은 (↗ RK)의 라이징 토킥의 별칭이다.
5. 콤보들을 프랙티스 모드에서 연습할 때는 언제나 트레이닝 더미의 상태를 QUICK ROLL의 상태로 설정해야 정확한 콤보의 연결인지 확인 할 수 있으며 첫 공격이 카운터 히트 시에만 성립되는 콤보들은 메뉴의 카운터 모드를 사용하게 되면 정확한 데미지 산출이 어려우므로 기합 넣기(체인지 버튼을 제외한 모든 버튼을 눌러준다.)를 이용해 연습하자.

카자마 진

풍신권 히트 후

●나살문 일 ⇨ 통발

현재 진의 대중콤보로 통용되고 있다. 철권 3에서 TTT로 넘어오며 불가능 하게 바뀐 줄로 알려 졌었는데, 문제는 공중콤보 연타 타이밍이 바뀐 것일 뿐, 첫 나살문 이후 미묘한 딜레이를 주고 나머지 두발을 한꺼번에 집어 넣으면 나살문 3연타 이후 상대방은 다시 꽤 높이 공중으로 부양된다. 이후 최대한 빠르게 통발로 연결해 주면 OK. 나살문 일타에서 이타로 이어주는 딜레이 타이밍을 느끼는 것이 이 콤보 습득의 핵심 포인트. 리듬으로 설명 하자면 '딴~~ 따단~♬ 쾅!' 정도 일텐데 박치라면 곤란하다. 드럼매니아나 EZ2DJ 등으로 리듬감을 수련 하는 것은 당신의 자유다.

●나살문 이 ⇨ 통발

위의 나살문 일 ⇨ 통발 콤보가 때려 죽여도 안된다는 박치분들을 위한 콤보. 리듬감이고 타이밍 나발이고 아무것도 필요 없다. 재빠르게만 입력해 주면 만사 형통.

●초풍신권 ⇨ 초풍신권 (TAG)

자신의 실력을 과시함에 있어 이것만큼 훌륭하게 상대에게 압박감을 선사하는 콤보도 드물다. 다만 데미지는 진의 공중콤보 치고 상당히 약한 편이다(57 데미지가 약하냐!).

●초풍신권 ⇨ 백로유무 3단 ⇨ 통발 or 대종 멸구기 or 초풍신권 (TAG)

바로 위의 콤보의 변형이다. 끝까지 성공한다면 데미지면에서 상당히 흡족한 결과가 나오므로 나살문 콤보 시리즈에 지친 중급 이상의 플레이어들에게 추천이다. 중간의 백로유무 3단으로 연결할 때 약간의 대시 후에 레버를 재빠르게 중립으로 넣어주고 기술을 입력해야 한다는 점만 유의한다면 그리 까다로운 콤보는 아니다.

●초풍신권 ⇨ 초풍신권 ⇨ 초풍신권 (TAG)

처음 풍신권이 초풍신권이어야 하는 초풍신권 4연타다. 캐릭터 한정에 근접 카운터라는 까다로운 조건을 안고 있는 매니악한 콤보로서 중량급 이상의 캐릭터들과 킹, 아머킹, 니나, 안나, 에디 등의 다리 타점이 큰 캐릭터 들에게 가능하다. 중량급은 쉬운 편이지만 중량급 이하 캐릭터들에게는 중간 중간에 초풍신권 히트후 거리를 최대한 벌리지 않고 대시 초풍신권으로 계속 추격해서 히트 시켜 줘야 한다.

●뇌신중단각

남자라면 묵묵히 승룡권이다. 중량급 이상의 캐릭터들에겐 상당히 안정적으로 들어가긴 하나 일반 캐릭터들에게 시도할 땐 상당히 높이 띄우지 않으면 실패의 확률이 높다. 데미지는 매우 좋은 편. 로맨티스트라면 실패의 두려움에 흔들리지 말고 낭만에 흠뻑 취해 승룡권!!

추돌(기상 오른어퍼) 히트 후

이후 풍신권으로 시작하는 거의 모든 콤보가 가능하다.

귀종루(← RK) 카운터히트 후

●귀팔문 1타 (↘ LP) ⇨ 나살문 일

가장 부담없이 시도 할 수 있다. 아래쪽 콤보는 예측하지 않으면 타이밍을 놓치기 쉬우므로 이쪽을 추천한다.

●나살문 일 ⇨ 통발

귀살 히트 후

●LP ⇨ 나살문 일

보통의 풍신권으로 띄웠을때의 콤보도 가능하지만, 귀살로 띄웠을 때에는 상대가 어떤 자세로 떨어질지 모르므로 LP로 안정시키고 콤보를 넣는 것이 좋다.

나락쓸기 1타히트 후

●백로유무중단각

●백로유무 3타 ⇨ 통발

3부터 이어져오는 콤보로 꽤 강력하다.

●백로유무 3타 ⇨ 초풍신권

초풍신권은 대시로 넣어야 된다.

●백로유무 2타 혹은 3타 ⇨ 귀종루

별로 강하지는 않다. 멋부리기 용.

●나살문 일 ⇨ 통발

나락쓸기를 깊숙히 클린 + 카운터로 맞을 때만 되는 초고난이도 콤보. 실전에 쓰기엔 영 좋지 못하다. 나살문 일을 이로 바꾸어서 사용해도 된다.

●귀종루

멀리서 나락을 맞추었을때도 히트시킬 수 있다는 장점이 있지만 파워는 기대하기 힘들다.

태그콤보

●뇌신권 ⇨ LP ⇨ 통발

●뇌신권 ⇨ 백로유무 중단각

●뇌신권 ⇨ 백로유무 3타 ⇨ 통발

●뇌신권 ⇨ 나살문 일

●귀신멸렬 (←LP+RK)

에디 고르도

비리비(↘↓LK+RK), 아타카르 케이쇼(횡이동 RP) 카운터, 아르미다프리다-비리바, 트로카 에 아타카르 히트 후

● LP ⇨ 콤보지라르 아우슈토타르(LP RP RK RK)

빈약한 공중콤보밖에 지니고 있지 않던 에디에게 그나마 생겨난 신 콤보 기가 바로 콤보지라르 아우슈토타르(헉헉…길다)이다. 어떤 상황에서도 히트하는 우수한 콤보용 기술. 데미지도 그럭저럭 좋다.

브카온(물구나무에서 ↓LK+RK) 히트 후

● (물구나무)RK ⇨ 히라타뇨(물구나무 중 ↑LK 또는 RK)

별로 강하지 않지만 넣을 것이 없어서… 라고 변명하는 듯한 콤보.

● (물구나무)바이사 트로카 로슈타르(물구나무 중 RP RK LK)

RP 이후에 약간 시간차를 주고 RK LK를 차례로 빨리 눌러준다. 2타 이후는 시간차가 되지 않으므로 주의.

● (물구나무)레프트 펀치 ⇨ 일어서며 RK 또는 앉아 RK ⇨ 도우프로 주저앉기(앉아 LK+RK↓)

강력함보다는 콤보 후 공방을 위해 존재하는 콤보이다. 도우프로는 상대가 낙법을 한다면 안 맞을 수 있다. 대신 주저앉기로 변환하여 지난달에 언급한 주저앉는 상태에서의 공방을 하면 심리전으로 아주 적절하다.

태그콤보

● 물구나무 ⇨ 바이사 트로카 로슈타르

역시 약간의 시간차가 필요하다.

● 대점프 중립 RK ⇨ LP ⇨ 헤란파고(LK LK) ⇨ 토우파온(주저앉은 상태에서 LK RK)

대점프 중립 RK를 어떻게 맞추느냐에 따라 다음 LP의 히트가 결정되므로 어려운 콤보.

브라이언 퓨리

리프트 어퍼(일어서며 LP) 히트 후

● 도발(LP+RK+LK) 캔슬(생략가능) ⇨ 마하 컴비네이션(←RP LP RP)

● 도발 캔슬(생략가능) ⇨ 슬래쉬 컴비네이션 B (←RP LP RK)

위 두 콤보는 리프트 어퍼 이후 정석이며 이 이상의 콤보는 없다고 봐도 된다. 도발은 그냥 콤보 도중의 도발이며 타점의 판정은 있으나 데미지는 전혀 없다. 말 그대로 도발일 뿐, 여유가 있을 때 가끔 상대방을 놀려주고 싶으면 끼워 넣어 보자. 첫 번째 마하 컴비네이션으로 이어주는 콤보는 마하 컴비네이션 도중 딜레이를 조금씩 주며 집어 넣어야 한다. 데미지는 두 번째 콤보 쪽이 미약하게 더 좋은 수준. 재미 용으로 첫 번째, 실용적 측면에선 두 번째다.

바디 어퍼 아토믹 블로우(일어서며 RP 히트시 →RP) 히트 후

● 서전 크로스 컴비네이션 (LP RK LK RK)

가장 안정적으로 집어 넣을수 있는 후속타. 데미지는 좀 많이 약하다.

● 슬래쉬 컴비네이션 B

타이밍이 좀 까다로우며 히트 후에 집어 넣을 수 있는 상황이 100% 오는 것이 아니다. 크게 한탕 벌어 볼 목적으로 각오하고 시도해 볼만은 하다.

● 마하 펀치

클린히트시에 서전 크로스 컴비네이션 보다 높은 데미지를 줄 수 있으나 이것 또한 타이밍이 쉬운 것만은 아니다.

쵸핑 엘보(← LP) 히트 후

● 스토먹 블로우(↗RP) ⇨ LP ⇨ 마하 펀치

정석적인 콤보이다. 데미지 또한 엄청나다. 난이도도 그리 어렵지 않으므로 추천콤보.

플라잉 힐(↗RK) 히트 후

● 스토먹 블로우 ⇨ LP ⇨ 마하 펀치

쵸핑 엘보에서 이어지는 콤보와 완전히 동일하다. (타이밍 까지도.)

● 라이징 컴비네이션 3타(LP RP LP) ⇨ 마하 펀치

난이도가 그리 높지 않다. 데미지는 위의 콤보보다 조금 낮은 편.

니 크래쉬(일어서며 LK) 카운터 시

● 쵸핑 엘보 이후 콤보

니 크래쉬 카운터 이후에 쵸핑 엘보를 곧바로 연결 해 주면 쵸핑 엘보가 지상히트로 인정되어 쵸핑 엘보 히트 후의 콤보로 이어 줄 수 있다. 거의 브라이언의 최강 콤보 이므로 적극적으로 노려 줄 필요가 있다. 난이도도 그리 까다롭지 않은 편.

● 소점프 하강 컷킥 ⇨ 슬래쉬 컴비네이션

브라이언의 최강 콤보로 위의 콤보보다 더욱 데미지가 높다. 다만 니 크래쉬 카운터 히트 이 후 소점프 하강 컷킥(↗ N RK)으로 연결하는 부분에서 실패하기 쉬운 것이 문제다. 브라이언은 일반 컷킥의 설정이 플라잉 힐로 되어 있으므로 어쩔 수 없이 소점프 이후 하강중의 컷킥을 사용 할 수 밖에 없다. 실전에 실수 없도록 충분히 연습해둘 것.

태그콤보

● 스토핑 트리플 펀치 3타 (← LK RP LP) ⇨ 마하 펀치

줄리아 창

붕천포, 천포(→ LP), 대전붕추, 연권대전붕추(카운터) 히트 후

● 호신주 ⇨ 호신주 ⇨ 호신주 ⇨ 호신연공(←→ LP, RK)

● 호신주 ⇨ 호신주 ⇨ 질보연주(↓↘ LP, RP)

중수 이상이면 거의 누구나 쓸 수 있을 정도의 대중화 된 콤보이다. 이 이상의 데미

지를 줄 수 있는 콤보는 거의 없다고 봐도 된다. 대전붕추나 연권 대전 붕추 이후에 연결할 때 레버 입력에 주의 하지 않으면 호신주가 아닌 질보붕주가 나가게 되므로 주의하도록 하자. 잘하는 방법은 호신주 후 레버 중립을 넣는 것을 꼭 지켜주기만 하면 된다.

통천포, 천포 이후에만

●홍란 비봉주 (↘RK RP ←→ LP)

컷킥, 운페 일월파 (→LP+RP) 카운터 히트 후

●하단 RP ⇨ 후소 천궁퇴 ⇨ 홍란 비봉주

줄리아 최강의 콤보이며 철권 TT를 통틀어 거의 최강의 콤보라고 봐도 되는 무지막지한 콤보이다. 첫 콤보의 이어줌을 하단 LP가 아닌 RP로 입력해야 함을 유의하고 홍란 비봉주 2타 이후 마지막 3타 입력을 일정 딜레이를 주고 입력해야 끝까지 히트함을 명심하자. 딜레이를 주는 타이밍은 그리 까다롭지 않으니 서너 번 연습하다 보면 습득 할 수 있을 것이다.

그리고 운페일월파 이후에는 일정거리 이상 대시해서 사용 해줘야만 하므로 조금 난이도가 있으므로 다른 콤보로 대처해 줘도 좋다.

미시마 헤이하치

풍신권 히트 후

●나락 2타 뇌신 중단각 ⇨ 기와

풍신권 이후의 거의 최강의 데미지의 콤보이다. 60 데미지. 다만 경직이 꽤 있는 기와로 피니쉬 하므로 다운된 상대에게 재차 풍신대시로 접근해 이지선다등을 거는 것은 조금 무리이다. 이것만 제외한다면 매우 안정적이고 효용성이 높은 콤보이므로 추천.

●P ⇨ LP ⇨ 나락 2타 뇌신 중단각

위의 콤보보다 약간 약한 데미지 이지만 콤보 후의 공방전에 유리 한 면이 있다. 연속으로 상대방을 몰아 붙이고 싶을땐 이쪽을 추천.

초풍신권 히트 후

●초풍신권 ⇨ 초풍신권 (TAG)

진의 그것과 동일한 콤보이지만 왠지 난이도는 좀 쉽다는 느낌이다(그냥 느낌뿐인가?).

●뇌신권

남자라면 묵묵히 승룡권…이라고 변함없이 부르짖고 싶지만 데미지가 너무 썩었다. 클린히트 시켜도 50이 채 넘지 않는다. 재미로 가끔 해보자.

귀신권 히트 후

●강장파 (LP+RP) ⇨ 다문살 일 (→LP ←RP LP)

귀신권 후 가장 안정적이다. 강장파를 높은 위치에서 맞추기만 한다면 다살문 일은 확정이다. 거의 헤이하치의 최강콤보 인 듯.

●풍신권 ⇨ 나락3타 뇌신 중단각

귀신권 히트 이후 풍신권을 빠르게 히트 시키면 상대방이 뒤집힌 채로 추락한다. 이때 나락 3타 뇌신으로 추격!

무쌍연권 (더블 어퍼) 히트 후

●원투펀치 ⇨ 무쌍연권 (TAG)

미약한 데미지에 실망만 하지 말고 후에 태그 이지선다로 짭짤하게 한탕 해보자.

●LP ⇨ 나락 2타 뇌신 중단각

관음쇄 (일어서며 RP) 카운터 히트 후

●나락 3타 뇌신 중단각 ⇨ 기와

이외에도 풍신권 이후의 연계는 거의 모두 가능하다.

태그콤보

●뇌신권 ⇨ LP ⇨ 붕권

●뇌신권 ⇨ 다문살 일

P - 잭

오른어퍼, 좌어퍼러쉬 (카운터 시) 히트 후

●RP ⇨ RP ⇨ 파워 시저스

●RP ⇨ RP ⇨ 해머 너클

잭 계열의 공통콤보이다.

브라보 너클 히트 후

오른어퍼, 좌 어퍼러쉬 이후의 콤보와 동일하다.

익스플로더(←↙↓↘→↘LP) 히트 후

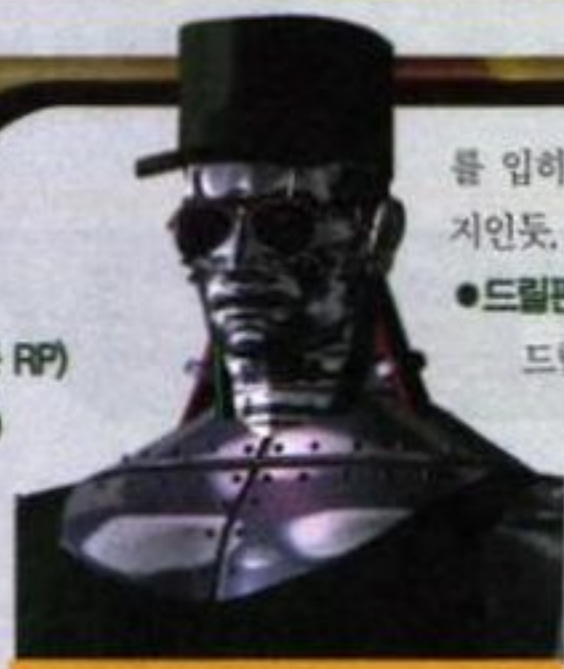
●메가톤 펀치

●드릴펀치 (횡이동 중 RP)

●세머호 춤 (←→ RP)

드릴 어퍼 (횡이동 중 LP) 히트 후

●메가톤 펀치

드릴 어퍼 이후 상대방은 낙법 불가능으로 추락하게 된다. 이때 아주 약간 횡이동을 해서 메가톤 펀치를 사용해 주면 메가톤 펀치가 클린히트 처리되어 62의 높은 데미지를 입히게 된다. 드릴 어퍼 이후 최고 데미지인듯.

●드릴펀치

드릴펀치를 상대방의 정면에서 히트시키면 지상에서 히트시킨 것과 똑같은 히트 효과가 연출된다. 드릴어퍼를 사용하기 위해 횡이동 했던 방향의 반대 방향으로 다시 횡이동해 사용해 주자.

●세머호 춤

도발로서 가끔 사용해 줄만 하다. 히트 효과에 비해 데미지는 꽤 높은 편이다.

카자마 준

오른 어퍼 (RP) 히트 후

●백로유무 중단각(LP+RK RP RK)

기본적인 콤보이다. 어떤 상황에서도 히트한다.

●백로유무 2타 ⇨ 백로유무 하단각

위의 콤보의 발전형으로 데미지는 약간 더 상위인 편.

귀살 (→RP)

●원투펀치 ⇨ 압경 (LP+RP)

이런 것도 있다는 기분으로 시도하자. 데미지는 실망스러운 수준이다.

●백로유무 중단각

기껏 높이 띄웠지만 결국은 이거다. 안정적인 데미지를 준다.

●압경(LP+RP) ⇨ 백로유무 하단각

타이밍이 꽤 까다롭지만 데미지는 상당하다.

●백로유무 2타 ⇨ 백로유무 하단각

●소점프 중립 RK ⇨ 백로유무 하단각

귀살 이후의 최강 콤보로 적절한 난이도이다. 주력 콤보로는 이것을 이용하자.

시운 이단 차기 (↓ LK+RK 카운터 시)

●백로유무 중단각

●백로유무 2타 ⇨ 백로유무 하단각

●백로유무 2타 ⇨ 시운 이단차기

백두산

오른 어퍼 히트 후

●플래싱 할버드 (LK+RK) ⇨ 백 러시 3단 (↓RK LK LK)

어퍼컷 이후의 최고의 데미지를 주는 콤보이다. 난이도도 까다롭지 않고 안정성이 높다. 플라밍고 캔슬 연속기에 비교했을 때 밋밋하고 단순해 보인다는 것이 흠이라면 흠일까.

●원투 플라밍고 ⇨ 캔슬 ⇨ 원투 플라밍고 ⇨ 캔슬 ⇨ 원투 윙 블레이드 2단

원투 플라밍고 X 2 + 원투 윙블레이드(원투와 윙블레이드 2단만 맞는다). 도합 공중에서만 7연타의 콤보로 보기에도 화려하기 그지없고 상대에게 압박감을 선사하기 충분하나 때리는 콤보의 수에 비해 데미지는 기대 이하의 저조한 수준이다(플래싱 할버드 ⇨ 백 러시 3단과 동일한 데미지이다.). 하지만 재미면에서도 최고이니 실용성과 재미를 동시에 갖춘 좋은 콤보.

●원투 플라밍고 ⇨ 캔슬 ⇨ 원투 플라밍고 ⇨ 캔슬 ⇨ 플래싱 할버드

펀치 4연타 이후 플래싱 할버드의 6연타 콤보이다. 난이도도 상당하고 보기에도 엄청나게 좋지만 활용도는 그리 크지 않다. 인조이 용으로 적합하다. 두 번째 원투 플라밍고 후 캔슬하여 플래싱 할버드로 연결 시키는 부분이 관건이며 플라밍고를 캔슬하여 바로 플래싱 할버드로 연결해 주는 것이 꽤나 까다롭다. 거리가 멀다면 플래싱 할버드 2타중 1타만이 히트하여 그나마 별로 좋지 않은 데미지가 더욱 줄어들게 되므로 유의하자.

●버터 플라이 킥 (LK LK LK RK)

4연타중 3발만이 맞게 된다. 데미지는 최강급. 이런 것이 데미지가 좋으면 자꾸 플라밍고 캔슬 공중콤보 씨리즈가 허무하게만 느껴진다는 약점이 있다(?)

스네이크 블레이드 히트 후

어퍼로 띄웠을 때의 거의 모든 콤보가 들어간다.

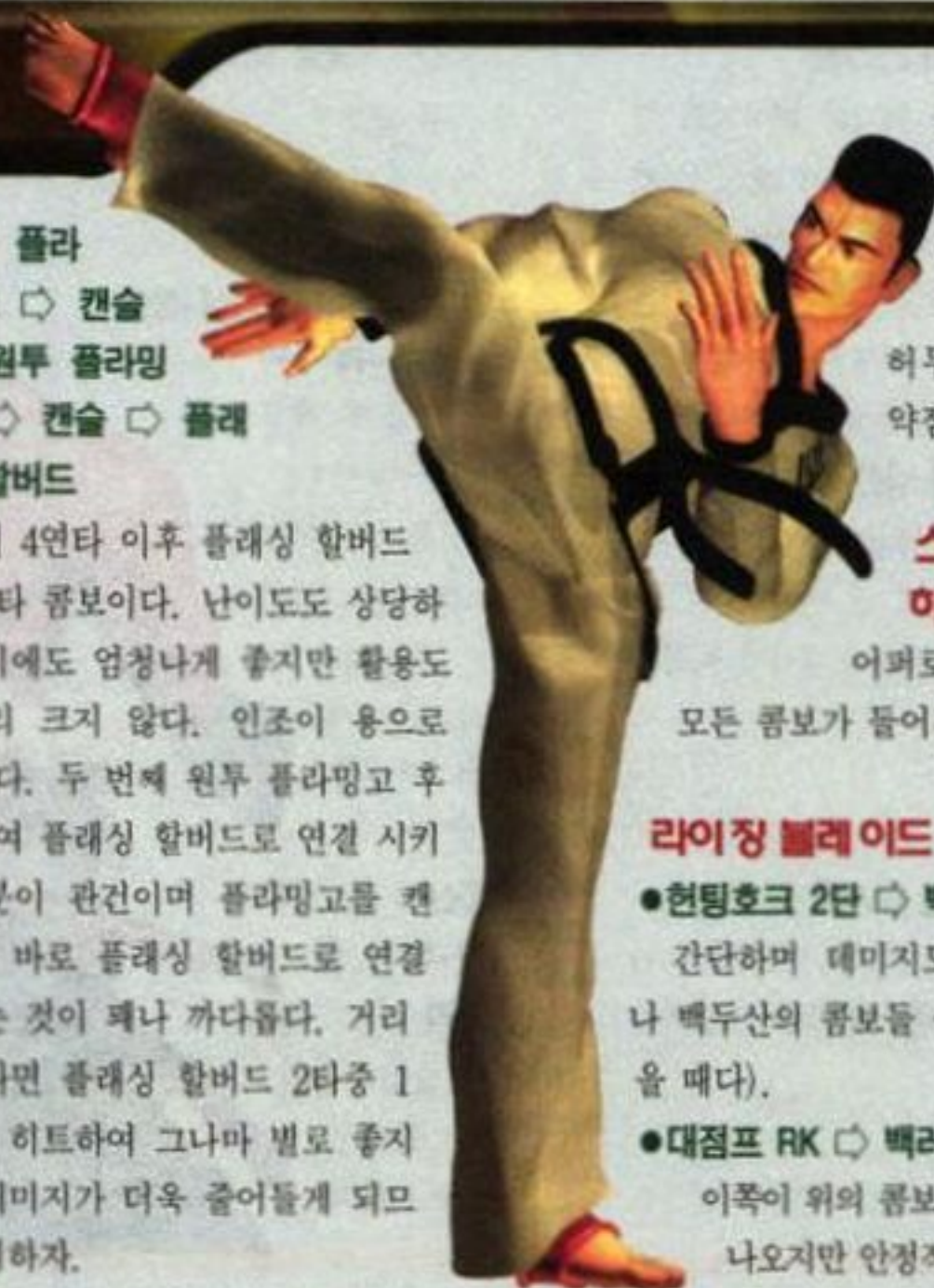
라이징 블레이드 히트 후

●헌팅호크 2단 ⇨ 백러시 3단

간단하며 데미지도 쓸만하다(어디까지나 백두산의 콤보들 중이라는 전제를 달았을 때다).

●대점프 RK ⇨ 백러시 3단

이쪽이 위의 콤보보다 조금 더 데미지가 나오지만 안정적이지 못하다.

미쉘

통천포 천포, 대전붕추, 연권 대전붕추 (카운터) 히트 후

●호신주 X 2 ~ 5 ⇨ 호신연공

미쉘은 줄리아의 호신주에 비교했을 때 기술 사용 후의 경직이 적어 더 많은 횟수의 호신주를 공중콤보로 히트 시킬 수 있다. 줄리아와 달리 호신주를 길게 끊어주면서 넣어야 잘 들어간다는 것을 잊지 말아야 한다. 되도록 많은 횟수의 호신주를 넣으려면 처음 두번의 호신주는 최대한 빨리, 다음부터는 최대한 늦게 넣어준다.

이기각(윙이동 중LK RK) 호쌍연퇴(↘LK+RK) 이후

역시 호신주 연타로 이어 주되 호쌍연퇴의 경우 호신주를 상대가 높이 뜬 상태에서 깊게 대시해서 등쪽의 타점을 맞춘다면 상대가 미쉘의 뒤로 넘어가는 경우가 있다. 이럴 경우 배후 돌려차기로 이어준 후 다시 여러 콤보를 시도할 수 있어서 상당히 재미가 쏠쏠하다.

안나 윌리엄즈

아가페이트 에로우 (↓↘→ LP 카운터시) 히트 후

●아가페이트 에로우 ⇨ 페이탈 어택 컴비네이션 (↗LP LK) ⇨ 쌍장파

●대점프 RK ⇨ 페이탈 어택 컴비네이션 ⇨ 쌍장파

위의 두 콤보의 데미지는 거의 비슷하고 난이도도 비슷하다. 취향대로 골라 쓰자.

●아가페이트 에로우 ⇨ 트위스팅 라운드콤보 3타 (↘LK LP RK)

데미지는 위의 두 콤보보다 조금 떨어진다. 마지막 피니쉬에 변화를 주고 싶을 때 사용하자.

오른 어퍼, 퀵 써머솔트 킥 이후

●페이탈 어택 컴비네이션 ⇨ 쌍장파

●원투펀치 ⇨ 트위스팅 라운드콤보 3타 (↘ LK LP RK)

아머킹

어퍼장저 히트 후

●LP ⇨ 어퍼장저 ⇨ 플래싱 엘보 (↓ LP+RP)

지난호 공략에 잠시 언급했던 일명 '아메리칸 콤보' 이다. 원펀치 이후에 어퍼장저를 최대한 낮은 높이에서 맞추는 것이 이 콤보 성립의 관건이며 제대로만 이어 준다면 어퍼장저 히트 이후 낙법이 불가능 한 상태로 상대방은 지면에 격돌하게 된다. 이때 플래싱 엘보로 상큼하게 마무리. 보기에도 깔끔하고 데미지도 안정되어 있어서 적극 추천 콤보이다.

●원투펀치 ⇨ LP ⇨ 트러스 킥 (← LK)

●LP ⇨ LP ⇨ 어퍼장저 (TAG)

●점핑 니 (→N ↓ ↘RK)

아머킹 판 초풍뇌… 란 컨셉에 맞춰서 시도해 볼만은 하다. 데미지에서 그 의의를 찾으려 들지 말자. (썩었다…)

●섀도우 랠리어트 ⇨ 아리킥 1타

맞추기가 꽤 까다롭다. 완벽하게 상대를 띄울 것을 예측하고 시도하지 않는다면 실패확률이 크다. 그만큼 데미지도 만족할 정도.

컷킥으로 띄웠을 때

●원투 ⇨ LP ⇨ 어퍼장저 (TAG)

데미지가 너무 한심해서 눈물이 다 나올 지경이다. 그래도 컷킥 이후에는 이정도가 한계인 듯 하다. 마지막에 어퍼장저로 피니쉬하므로 태그 후 이지선다를 노릴 수 있다는 것에 위안을 삼자.

●원투 ⇨ 제일 킥 (→→ RK)

올려치기 엘보 (일어서며 LP노멀 히트시)

●어퍼장저 ⇨ 레프트 스트레이트, 라이트 어퍼 (↓ LP, RP)

데미지는 기대말자…. 단 올려치기 엘보가 카운터로 시작시에는 어퍼장저로 시작하는 다른 콤보를 시도할 수 있다.

태그 콤보

●점핑 니 ⇨ 하단 LP ⇨ 일어서며 RK

간류

오른 어퍼 히트 후

●부처마카시

●허리꺾기 시저스

상대를 굉장히 먼 거리로 날려 버리기 때문에 일반적인 공중콤보는 거의 불가능하다. 부처카마시로 이어 주는 것이 정석이며 그외에 허리꺾기 시저스가 캐릭터 한정으로 연결된다. 허리꺾기 시저스로 연결하는 것은 데미지도 적을뿐더러 난이도가 상당하므로 별 의의가 없다. 그냥 알아만 두자.

승천장타 히트 후

●메가톤 장타

클린히트시 상당한 데미지를 기록한다. 난이도도 간단한 편이지만 이것 하나만 집어 넣는 건 너무 허전해 보이는 느낌도 든다.

●오른어퍼 ⇨ 염마장타 3타 ⇨ 밀어 보내기 (↓ LP+RP)

상당히 깔끔하고 낭비 없는 콤보이다. 상쾌한 느낌마저도 든다. 난이도도 적절하고 데미지도 좋은 수준이라 재미와 실용성 양면에서 최고.

●대점프 RK ⇨ 밀어 보내기

사실 승천장타 콤보들 중, 데미지 면에선 이것이 최고이다. 간단한 난이도에 실패율도 적으니 실전용으로 활용하자.

시오마키 (← RP) 히트 후

●염마장타 3타 ⇨ 밀어 보내기

시오마키 히트 이후에는 승천장타 히트 시 보다 경직이 크고, 띄우는 높이도 낮은 편이라 오른 어퍼를 뺀 염마장타 3타 정도가 적당하다.

브루스 어빈

오른 어퍼, 더블어퍼(카운터 시), 컷킥, 개틀링 컴비네이션 3타 (LK RP LP)카운터 히트 후

●LK ⇨ 트리플 니 콤보(←RK LK RK)

이건 사기 내지는 버그다... 라고 밖에 말할 수 없다. 어떤 기술로 띄우던 간에 떨어지는 상대를 단발 기술 아무거나로 안정 시킨 후, 트리플 니 콤보가 절대 실패 없이 연결되어 진다.

난이도가 어렵기라도 하면 말도 안하겠는데 이건 처음 보는 사람들도 커맨드만 가르쳐 주면 한큐에 다 해낼 정도로 저 난이도 콤보이다. 특히 개틀링 컴비네이션으로 시작했을때가 압권인 것이 개틀링 컴비네이션 3타까지 모두 중단이며 3타 중 한 대만 카운터로 히트 해도 끝까지 다 들어가 공중에 뜨게 된다. 데미지 또한 노멀 히트시 3타 도합 44의 사기 데미지로 시작하여 공중콤보로 연결되게 된다. 적당히 뭔가의 단발 기술로 안정 시킨 후, 트리플 니 콤비네이션으로 이어 주면 80대의 데미지가 터무니 없이 간단하게 나와 준다. 지독하다는 말 밖에 할게 없다.

●LP ⇨ 사이클론 엣지 ⇨ 토네이도 어퍼 (↘ LK LP)

남자라면 역시 묵묵하게 승룡권이라는 컨셉에 충실하게 만들어본 콤보지만 데미지가 영 아니다. 타격감은 일품이라 재미 용으로는 그만이다.

니 런쳐 (→ RK) 히트 후

●대점프 RK ⇨ 트리플 니 콤보

할말 다 했다….

백 핸드 블로우 (←RP) 블루 토네이도 (←→RK) 카운터 이후

●트리플 니 콤보

백 핸드 블로우를 카운터 히트시키면 상대방은 스턴 상태로 다운 되게 된다. 이후에는 구구절절 설명 필요 없이 트리플 니 콤보다. 블루 토네이도를 카운터 시키면 상대방은 진의 나락쓸기나 레이의 후소퇴 히트 시의 모션처럼 다운되게 된다. 이때 트리플 니 콤보가 히트 하지 않을 것 같은데 연결된다.

쿠니미츠

스텝인 어퍼 히트 후

●인법만갈 1타 ⇨ LP ⇨ 인법만갈 3타 ⇨ 발레리나 킥

●인법만갈 1타 ⇨ LP ⇨ 인법만갈 3타 ⇨ 신음하는 구옥 (→ LK+RK)

위의 두 콤보는 데미지가 동일하다. 피니쉬 기술이 다를 뿐. 취향에 따라 골라 사용하도록 하자. 다만, 신음하는 구옥으로 피니쉬 하게 되면 상대와 거리가 가까워서 후속공격에 조금 유리한 면도 있긴 하지만 크게 이득을 보는 것도 아니다. 개인적으로는 우아한 발레리나 킥 피니쉬를 좋아한다.

승갈 (←→ RP) 히트 후

●인법만갈 6타 ⇨ 발레리나 킥

우아함의 극치이다. 초 정상급 피겨 스케이팅 선수의 회전연기를 보는 듯 한 화려한 콤보이며 데미지도 만족할 수준. 예술성이 돋보인다(?).

왕 진레이

통천포, 청천포 히트 후

●호존산 ⇨ 도령 (↗RK, RP) (TAG)

왕 진레이의 가장 기본이 되는 콤보이다. 적절한 데미지로 안정성도 뛰어나다.

호존산(카운터) ⇨ 도령, 도령 히트 후

●LP ⇨ 호존산 ⇨ 도령 ⇨ 합돌격

왕 진레이의 주력 콤보로서 도령이 히트해서 상대방이 공중에 뜨게 되면 뒤집힌 상태이다. 이때 나머지 콤보들을 이어 주면 상대방은 낙법 불가능의 상태로 지면에 추락하게 되고 합돌격으로 피니쉬. 훌륭한 데미지의 콤보이다. . 개인적으로 LP를 빼는 것을 추천한다. LP를 빼도 데미지는 그리 차이 나지 않고 마지막의 합돌격이 안정적으로 히트하기 때문이다.

대전붕추 히트 후

●우장저타, 또는 쌍장파

●LP ⇨ 호존산 ⇨ 도령 (TAG)

●LP ⇨ 전소 십자파

●붕권

데미지는 붕권이 60으로 단연 압도적이고 LP로 이어주는 콤보들은 대시해서 잽을 맞춰야 하므로 조금 난이도가 있다. 둘다 55 데미지 이며 나머지 두 개는 52 데미지 이다. 그냥 이것 저것 고민말고 붕권으로 한방하자.

태그콤보

●요자재견(LP+RP) ⇨ 호존산 ⇨ 도령

요자재견을 맞추는 타이밍에 따라 후속타가 맞고 안 맞고가 결정된다.

리 차오랑

오른 어퍼, 컷킥 히트 後

●원투 펀치 ⇨ 트리플 펑 (← LP LP RP)

이제는 리의 트레이드 마크 콤보가 된 콤보. 간단하고 멋져 보이고 다 좋은데, 문제는 데미지다. 인간적으로 너무 적다. 그래도 가장 안정적이라 눈물을 머금고 주력으로 써야 한다.

●컷킥 ⇨ 레이저즈 엣지킥 콤보

겉보기에는 위의 콤보보다 데미지가 많아 보이지만 사실 위의 콤보와 동일한 데미지이다. 게다가 안정적이지 못하다. 비추천.

●리 써머 ⇨ 레이저즈 엣지 킥 1타 ⇨ 머신건 킥 (↓ RK N RK RK RK)

저번 달 공략중 필자가 개발한 콤보(핫핫핫). 리 써머 까지만 연결시켜도 위의 두 콤보 수준의 데미지가 나오므로 부담없다. 리 써머 이후 레이저즈 엣지 킥 1타 ⇨ 머신건 킥 까지 연결 해 주면 50대의 데미지를 기록 할 수 있다. 난이도도 보기보다 쉬우므로 상황이 되고 능력이 되면 이 콤보를 시도하자.

스케터 블로우 (히트맨 스타일 중 RP) 히트 後

●실버스팅 (←LK+RK)

역시 리의 트레이드 마크격의 콤보이다. 하이앗~ (스케터 블로우) ⇨ 하아~! (실버스팅) 라는 기합의 이어짐이 예술적인 콤보로(?) 사실 이것 말고 다른 콤보가 드물었기 때문에 딴 걸 쓰고 싶어도 이걸 써야 했다. 언제나 안정적이고 푸근한 데미지가 나오므로 주력 콤보는 이것으로.

●슈레더 킥 2단 ⇨ 레이저즈 엣지 킥 ⇨ 1타 머신건 킥

상대의 정면에서 스케터 블로우를 히트 시켜야 연결되는 콤보이다. 적절한 데미지에 적절한 난이도에 적절한 즐거움을 주는 괜찮은 콤보이다. 인터넷 상에서 알아낸 콤보.

슈레더 킥 2단(→→N LK RK) 히트 後

●리 너클 콤보 (→ LP RP RP RP)

폴의 삼보룡 2단 ⇨ LP ⇨ 붕권과 원리가 같은 콤보. 리는 태그 전용 기술(태그 되어 등장하면서 →→N LK RK)로 슈레더 킥이 설정되어 있으니 태그 시에 시도 해 보는 것도 괜찮을 듯 하다.

왼발끝치 떨어트리기 (←→ LK) 히트 後

●레이저즈 엣지 킥 1타 ⇨ 리 써머 (↓ RK N RK ↑ LK)

이 콤보는 상대의 측면에서 왼 발끝치 떨어트리기를 히트 시켜 야지만 제대로 들어간다. 실전에서 시도할 기회는 그리 많을 것 같지는 않다.

●레이저즈 엣지 킥 1타 ⇨ 3연 하이킥 2타 (↓ RK N RK LK)

이건 정면에서 히트 시켜도 무조건 연결이 된다. 데미지도 꽤 된다.

서머솔트킥(소점프 타입) 히트 後

●서머솔트킥 (대점프 타입)

뭔가의 다른 콤보를 시도하기 곤란한 상황이다. 욕심부리지 말고 확실하게 데미지를 뽑자.

브레이징킥 (↓↙ RK) 히트 後

●써머솔트 킥 (대점프 타입)

데미지는 별로다.

●대점프 RK ⇨ 트리플 펑

대략 57 가량의 데미지로 난이도는 상당하다. 리 너클 콤보 이후 레이저즈 엣지 킥 1타 정도는 들어 갈지도….

로저 & 알렉스

컷킥, 스매쉬 어퍼, 다이나마이트 어퍼 히트 後

●원투 펀치 ⇨ 애니멀 어퍼

뇌신권 계열의 점프펀치 기술 중 가장 낮은 타점을 가지고 있는 기술로서 클린히트의 판정을 가지고 있지 않는 대신 언제나 48가량의 데미지는 평균적으로 주게 된다. 남자라면 묵묵하게 승룡권이라는 컨셉에 맞추기 이전에 정말 이 콤보 이외엔 공중 콤보로 사용할 기술이 정말 정말 없다(너무 한다…).

애니멀 스업(웅이동 중 RK) 히트 後

●하단 LP ⇨ 애니멀 헤드배트 (앉아 LP+RP)

꽤 재미있는 콤보이다. 데미지도 쏠쏠하다. 단, 축이 너무 어긋난 후라면 안 맞는 경우도 있다.

잭 2

오른어퍼, 좌 어퍼 러쉬(카운터시) 히트 後

●RP ⇨ RP ⇨ 파워 시저스

●RP ⇨ RP ⇨ 해머 너클

잭 계열의 공통콤보이다.

브라보 너클 히트 後

오른어퍼, 좌 어퍼 러쉬 이후의 콤보와 동일하다.

캐터펄트 스로우 플러스로 잡은 후

●메가톤 스위프

●브라보 너클

건잭과 동일하다.

카즈야 미시마

풍신권, 더블어퍼 히트 후

●원투펀치 ⇨ LP ⇨ 풍신권 (TAG)

보통의 데미지. 풍신권으로 피니쉬 하므로 콤보 후 태그 이지선다로 괴롭혀 주자.

●원투펀치 ⇨ LP ⇨ 종가르기 (↘ RK RK)

위와 비슷하나 종가르기 이후 딜레이가 꽤 생겨서 후속공격에 조금 불리하다.

●풍신권 ⇨ 종가르기

풍신권 이후의 최고의 데미지 콤보이다. 어렵지 않은 콤보이니 주력콤보로 활용하자. 종가르기로 피니쉬 하므로 역시 후속공격은 여의치 않다.

●오른발 강하게 돌려차기!(…사실은 그냥 RK…)

간단하며 데미지 또한 최고 수준이다. 이 콤보(라고 말하기엔 좀 썰렁하지만)의 장점은 풍신권의 카운터 히트 여부를 생각하지 않고 언제나 바로 집어넣을 수 있다는 점이다. 중간에 LP를 집어 넣을 수 있으나 넣지 않는 것이 더 강하다. 특히 거리가 멀어지면 콤보를 넣기 골치아픈 더블어퍼 이후에도 아주 안정적으로 히트한다.

풍신권(카운터) 히트 후

●LP ⇨ 풍신권 ⇨ 파쇄축 (↗ RK~ LK)

아머킹의 아메리칸 콤보와 기본 원리와 구조는 동일하다. 원펀치로 상대방을 안정시킨 후 풍신권을 최대한 낮게 히트시키면 상대방은 낙법 불가로 추락하게 되고 이때를 노려 파쇄축으로 피니쉬. 사실 정직하게 말하자면 마지막 파쇄축은 콤보가 아니다. 레버를 위로 올리고 RP를 연타해주면 빨리 일어나서 가드할 수 있다. 그러므로 상대방이 일어날 낌새가 보이면 재빨리 풍신 대시로 접근하여 나락쓸기로 이지선다를 걸어 주거나 마지막 피니쉬가 풍신권임을 이용해 태그 이지선다를 걸어 주거나 등의 심리전을 펼치는 것이 바람직 하다.

●원투펀치 ⇨ 풍신권 (TAG)

마신섬초권(→ LP+RP)히트 후

●나선환마각 (↑RK RK RK RK)

마신 섬초권에 히트된 상대는 무조건 스턴 상태로 앞으로 쓰러진다. 이때 나선 환마각을 사용하게 되면 첫타는 빗나가고 2타째부터 끝까지 모두 히트하게 된다. 주의 할 점은 전방점프 나선 환마각을 사용하면 상대방을 뛰어넘어 히트하지 않으므로 제자리 점프 나선 환마각을 사용해야만 한다.

기원권(↘ RP) 카운터 + 클린 히트 후

●나선환마각(제자리 사용)

마신 섬초권에서 이어 주는 것과 동일하다.

●귀신멸렬 (← LP + RK)

사기다…. 데미지는 나선 환마각의 콤보보다 약간 더 많다.

마신권(일어서며 RP)클린 히트 후

●풍신권 ⇨ 풍신권 이후의 콤보

마신권 스턴 이후 풍신권은 재빠르게 입력하면 지상 히트로 인정되어 상대방이 공중에 뜨게 된다. 풍신권 이후의 공중콤보만 잘 때린다면 100을 넘기는 말도 안나오는 데미지 수치를 기록하는 철권 TT의 전체를 통틀어 단연 최강 데미지의 콤보이다. 마신권 히트 후 스턴을 확인하고 꽤 느긋하게 풍신권을 입력해도 연결 될 정도로 난이도도 그리 어렵지 않다.

마신권(클린히트+카운터) 히트 후

●풍신권 ⇨ 풍신권 이후의 콤보

위와 동일 하다. 카운터 이므로 당연히 데미지는 더 증가한다. 마신권 카운터 스턴 ⇨ 풍신권 ⇨ 풍신권 ⇨ 종가르기 까지 연결해 주면 도합 114의 기가 막힌 데미지가 나온다. 할말이 없다….

●뇌신 중단각

카즈야가 유일하게 단일 콤보로 뇌신중단각을 사용 할 수 있는 경우이다. 마신권 카운터 여부를 육안으로 구분하기 거의 불가능하므로 히트시의 감으로 사용 여부를 결정해야 하므로 실용성이 전혀 없다.

태그콤보

●뇌신권 ⇨ LP ⇨ 심장뚫기

뇌신권을 빨리 맞추어야 한다.

쿠마 & 팬더

베어 헤븐 캐논, 좌 어퍼 러쉬 (카운터) 히트 후

●→ LP ⇨ → LP ⇨ 베어 시저스

●→ LP ⇨ → LP ⇨ 베어 너클

위의 두 콤보는 쿠마의 주력이며 정석 콤보이다. 베어 너클쪽이 데미지가 약간 더 좋고 안정적인데 왜인지 모르게 대부분의 쿠마 플레이어들은 첫 번째 콤보를 즐겨 쓴다. 역시 개인취향일 뿐이겠지만….

용귀신권(→…RP) 히트 후

●빅 베어 어택 (↗ LP+RP) ⇨ 베어 헤븐 캐논

역시 대중적인 콤보로 상당히 깜찍하다. 덩치에 어울리지 않게 폴짝 점프해서 배로 (사실 가슴일까…?) 받아준 후 베어 헤븐 캐논이다. 정말 귀여운 콤보. 난이도도 간단하다.

곰 밥상 되받아 치기 (헌팅 스타일 중 LP +RP) 히트후

●베어 시저스

곰 밥상 되받아 치기 이후 상대는 멀리 날아가게 되는데 리치상 베어 시저스 밖에 연결 시킬 콤보용 기술이 없다. 보이는 것 보다 난이도도 간단하니 부담 없이 사용 해 주자.

오우거

컷킥(↗RK) 히트 후

●윈 어퍼 ⇨ 스네이크 블레이드(앉아 LK LK N LK) (TAG)

적당한 난이도에 적당한 데미지로 주력 콤보로 적합하다. 주의 할 점은 윈 어퍼 이후 레버를 계속 ↘ 방향으로 유지 시켜줘야 스네이크 블레이드가 연결된다.

●윈 어퍼 ⇨ RK

윈 어퍼는 될수 있으면 생략 하는 것이 좋다. 위의 콤보에 자신이 없다면 이걸 사용해서 확실히 데미지를 뽑도록 하자.

캐츠알크아틀 (←→ RP) 히트 후

●하단 LP ⇨ 스네이크 블레이드 (TAG)

꽤 재미있는 콤보이다 연결되지 않을 것 같은데 도 연결된다.

마신권(클린) 히트 후

●컷킥 ⇨ 스네이크 블레이드

오우거의 최강 콤보인 듯. 컷킥 이후 윈어퍼를 넣어주면 스네이크 블레이드의 마지막 발이 맞지 않으므로 빼줘야 한다.

윈발꿈치 떨어트리기 (←→ LK) 히트 후

●스네이크 블레이드 (TAG)

상당히 간단한 난이도 이며 의외로 데미지가 높다. 윈발꿈치 떨어트리기 기술이 자주 쓰는 기술이 아닌 만큼 사용할 찬스는 그리 많지 않을 듯.

트루 오우거

오우거형태와 거의 모든 콤보가 같으므로 트루 오우거 만의 콤보를 추가한다.

캐츠알크아틀 히트 후

●하단 LP ⇨ 라이트 핸드 스터프 (↓ → RP)

마지막 피니쉬를 조금 바꾼 것이다. 오우거 2는 팔의 타점이 커서 라이트 핸드 스터프가 연결 된다. 다만 데미지는 보기보다 상당히 적은편 (이게 어디가 적냐!!)

허리케인 믹서 (↘ LP+RP) 히트 후

●허리케인 믹서

간단하다. 그리고 확실하다. 다만 하수로 보인다는 치명적 단점이 있을뿐.

●대점프 N RK ⇨ 하단 LP ⇨ 라이트 핸드 스터프

추천 콤보이다. 62의 데미지가 나온다. 난이도도 간단하고 실패율도 적다.

데빌 & 엔젤

데빌에 비해 엔젤은 키가 작고 팔 자체의 리치가 짧아 콤보의 타이밍이 약간 다를 수도 있다. 유념 할 것.

풍신권, 더블어퍼 히트 후

카즈야와 비슷하게 집어 넣으면 된다. 다만 종가르기가 없는 관계로 카즈야의 최강 콤보는 성립되지 않는다.

●에어 인페르노 (↑ LP+RP)

레이저를 공중에서 맞춰 본다는 의의 외엔 별다른 의미는 없다. 데미지도 좋지 않다.

풍신권 (카운터) 히트 후

카즈야와 비슷하다.

데빌 트위스트 (횡이동 중 RP) 히트 후

●에어 인페르노 ⇨ LP ⇨ LP ⇨ 풍신권 (TAG)

조금 난이도가 있는 콤보이다. 데미지는 기대보다 떨어지는 수준. 에어 인페르노 후 얼마나 대시를 잘 하느냐에 콤보의 성공 여부가 갈린다.

●뇌신권

까다로운 데다가 데미지도 좋지 않다. 절대 비 추천. 재미 삼아 한번 해보겠다면 말리지는 않겠다.

인페르노 (LP+RP) 히트 후

●뇌신 중단각

근거리에서 인페르노를 히트 시켰을 때 무리 없이 들어간다. 태그 하는 상대를 노리고 사용하기 적당하다.

●대시 ⇨ LP 이후 각종 콤보

인페르노를 맞고 상대가 쓰러지기 전에 접근하여 LP를 맞추면 공중에 살짝 뜨게 된다. 이때 여러가지 콤보를 노려볼 수 있다.

태그콤보

●뇌신권 ⇨ LP ⇨ LP ⇨ 풍신권 (TAG)

보너스 특별공략

●장르:스포츠 ●제작사:남코 ●발매일:3월 30일
●발매가:TTT를 포함하여 6,800엔

PLAYSTATION 2

스텝, 스윙 그리고 리듬

TEKKEN BOWL 철권 볼링

분석 ··· 김상근

그래픽	★★★★
조작감	★★★★★
사운드	★★★
독창성	★★★★★
몰입도	★★★★★

조작법

철권 태그 토너먼트와 같이 캐릭터를 2명 선택하게 된다. 먼저 선택한 쪽이 1구를 던지고 나중에 선택한 쪽이 스페어 처리를 하게된다. 활용법은 뒤에 설명한다.
캐릭터가 레인 위에 서게되면 좌우로 움직일 수 있다. 캐릭터가 걸어나가는 스탭을 시작하는 위치가 되므로, 신중히 정하자.

▶시작점을 정한다

설 곳을 정한 뒤에는, 목표로 하는 핀을 정하게 된다. 스핀 게이지가 좌우로 흔들리고 있지만, 일단은 방향키를 이용하여 시선을 좌우로 움직이자. 중앙에 오는 핀이 목표로 하는 곳이 된다.

▶기계류(?)의 라인을 보고 연습을 해두면 생물류에서도 익숙해질 수 있다

▲엄한 곳을 볼 수 있다

목표로 하는 핀을 방향키로 정한 뒤에는 좌우로 스핀 게이지를 정하게 된다. 캐릭터의 파워가 강할수록 이 스핀 게이지는 빠르게 움직이게 된다. 왼손잡이의 좌측 훅, 오른손잡이의 경우 우측 훅이 제한이 있다. 또한, 잭과 같이 100km/h가 넘는 캐릭터는 좌측 우측 모두 게이지의 제한이 있다.

▲스핀의 양을 정한다

▲제한이 있는 경우도 있다

스핀을 정한 뒤에는 파워를 정하게 된다. 샤오유나 알렉스 경우는 최고 속도가 30km/h(구분의 편의상 첫자리 반올림했으므로, 전후 5km/h의 오차가 있으니 양해 바란다)밖에 되지 않지만, 니나와 준, 줄리아 등은 40km/h, 진과 레이는 60km/h, 브라이언과 트루오우거는 80km/h 잭은 100km/h 되는 등 캐릭터의 파워에 따라 최고 속도가 다르며, 파워가 강할수록 파워게이지는 빨리 움직이게 된다. 속도가 90km/h가 넘으면 뒤에서 쓰러진 핀이 앞으로 튕겨 나올 정도의 힘을 가진다. 속도가 빠를수록 스핀의 영향을 적게 받으므로 직진성을 높이고 싶다면 최대한 높게 하고, 스핀의 효과를 보고싶다면 파워를 조금 낮추도록 하자.

구질

볼의 구질은 크게 네가지로 요약할 수 있다. 먼저 스트레이트 볼, 후크볼, 커브볼 마지막으로 백업 볼이 있다. 위의 구질에 무슨 차이가 있을까? 정답을 말하자면 릴리즈시에 손가락을 어떻게 빼어 내느냐 하는 차이이다. 그러니까 엄지가 빠져나간 후에 손목의 각도와 중지, 약지의 위치에 따라서 구질이 정해지는 것이다. 「철권 보울」에서는 간단하게 좌우 스핀의 값을 결정하여 이러한 구질들을 구사할 수 있다. 이 4가지 구질이 레인에서 나타나는 반응은 진행에 따라 달라진다. 그건 볼에 실려있는 회전이 레인의 후반부에 오면서 점점 되살아나기 때문이다. 그러니까 레인의 전반부엔 오일이 칠해져서 미끄러지던 볼이 레인의 후반부에선 마찰력이 점점 증가하게 되는 것이다. 그때 비로소 볼의 릴리즈시에 실었던 회전이 나타나게 되는 것이다. 각 구질의 사용 및 활용법은 아래와 같다.

스트레이트 볼 - STRAIGHT BALL

스트레이트 볼은 직진 회전이 많은 경우에 나타난다. 레인에서 곧장 핀을 향해서 일직선으로 가는 볼을 말한다. 스페어 처리를 할 때에 상당히 유용하게 쓰이지만, 스트라이크를 낼 수 있는 확률은 그리 높지 않다.

그 이유는, 스트라이크를 내기 위해선 1번 핀과 3번 핀을 강한 회전으로 파고들어야 하지만 스트레이트 볼은 1번 핀을 맞추는 순간에 옆으로 튀어버리기 때문이다. 직진 회전은 높지만 횡 회전은 많지 않기 때문.

먼지는 방법은 다음과 같다.

0. 캐릭터가 설 곳(스탠딩 스팟)을 정한다.
1. 목표로 하는 핀을 정한다. 화면의 중앙부가 투구할 목적 핀이 있는 곳이다.
2. 커브 게이지를 최대한 중앙으로 맞춘다.
3. 파워 게이지를 최대한 높게 맞춘다.
4. 원하는 방향(릴리즈 스팟)으로 방향키를 눌러 캐릭터를 이동시킨다(초기 시작 값은 레일의 정 중앙).

후크 볼 - HOOK BALL

후크 선장의 갈고리와 같이, 직선으로 가다가 끝이 휘어지기 때문에 후크 볼이라 부른다. 거의 대부분의 볼러들이 이 구질을 사용하며, 그만큼 안정적이다. 레인과의 반응은 레인의 전반부에선 밀려나가다 핀에 가까워질수록 왼쪽으로 휘어지는 식이다.

장점이라면 무엇보다도 강력한 회전으로 1, 3번을 집요하게 파고들어 스트라이크 확률이 높은 편이고, 이 공에 맞은 핀의 핀 액션이 극대화된다는 것에 있다.

한마디로 정말 괜찮은 구질이라고 할 수 있다.

던지는 방법은 다음과 같다(좌측으로 스핀하여 스트라이크를 노릴 때).

0. 캐릭터가 설 곳을 우측으로 정한다.
1. 우선, 목표로 하는 핀인 1, 3번 사이로 목표를 맞춘다.
2. 스핀 게이지는 좌측으로 맞춘다.
3. 파워 게이지는 스핀 게이지에 따라 각도가 크다면 파워도 크게, 각도가 작다면 파워도 작게 맞춘다.
4. 공을 릴리즈하기 위해 스텝을 밟는 캐릭터를 최종적으로 방향 수정한다. 예로, 스핀 값이 작게 들어갔다면 중앙 쪽으로 이동시킨다.

커브 볼 - CURVE BALL

가장 많은 회전으로 큰 아치 모양을 구사하며 나아가는 커브 볼의 파괴력은 가히 최고라고 할 수 있다. 반면에 너무 휘어버리는 점 때문에, 컨트롤하기가 어렵다. 자칫하면 핀을 건드리지도 못하고, 볼은 1, 2, 4, 7번 핀을 지나, 구경하던 박사를 KO시킬 수도 있다.

던지는 방법은 다음과 같다(1, 3번 사이를 노릴 때)

0. 캐릭터를 중앙에 둔다.
1. 목표로 하는 핀을 10번 핀에 맞춘다.
2. 스핀 게이지를 최대한 좌측으로 맞춘다.
3. 파워 게이지는 55에서 60km/h가 나올 정도로 맞춘다(파워가 모자라는 캐릭터는 스핀 게이지의 각도를 줄인다)
4. 공이 꺾이는 양을 보고, 알맞게 릴리즈 위치를 조정한다.

▲섬세한 여성의 볼

▲섬세한 캥거루의 볼(?)

▲기계라면 이 정도는 던져야

백업 볼- BACK UP BALL

백업 볼은 볼의 회전이 반대로 이루어지는 구질을 말한다. 예컨대 오른손 볼러가 릴리즈한 볼이 오른쪽으로 휘어지는 경우이다. 이는 대단히 불안한 구질로서 릴리즈 할 때의 미스로, 손이 바깥쪽으로 향한 경우에 생긴다. 손목의 힘이 약한 여성이나, 무거운 볼을 사용했을 때 생기는 좋지 않은 구질이지만, 철권 보울에서는 처음에 공의 목표를 잘못 정한 경우나 특이한 스페어 처리에 사용해 주면 좋다. 에디(왼손 잡이)와 같은 캐릭터는 습관적으로 백업 볼을 사용하기 쉬우니 주의하자.

체중과 볼의 무게

캐릭터의 체중(kg)	공의 파운드(p)
45	10
50	11
55	12
60	13
65	14
70	15
75	16

볼링에서는 자신의 몸무게의 1/10정도의 볼을 고르는 것이 일반적이다. 볼의 무게가 증가하면 속도가 실리면서 핀을 더욱 잘 쓰러뜨릴 수 있는 이점이 있다. 철권 보울에도 이와 같은 상식을 따르고 있으니, 위의 표를 참고한다면 자신의 취향에 맞는 캐릭터를 선택하는데 도움이 될 것이다. 참고로 1파운드는 0.45kg이다.

스페어- SPARE

제 1투구로 스트라이크를 내지 못하고 하나 또는 몇 개의 핀이 남아 제2투구로 남은 핀을 모두 쓰러뜨리는 것을 스페어 처리라고 한다. 볼링의 최대 목적은 스트라이크를 내는데 있는 것이다. 그러나 스트라이크는 초보자도 낼 수 있지만, 몇 개 남은 핀을 처리하는 것은 능숙한 볼의 감각과 기술적인 면을 갖추어야 한다. 좋은 스코어를 기록하려면 스페어 처리를 잘해야 하는 것이다.

그 중요성은 다음의 사실을 보면 알 수 있다.

전 프레임에서 스페어를 내면 최고 190의 스코어를 마크할 수 있다. 한 개의 스페어 핀을 완전히 처리할 수 있으면 애버리지 170이상이 될 수 있는 것이다. 애버리지 150대의 볼러가 170대의 볼러보다 많은 스트라이크를 내는 경우도 많다. 이 두 볼러의 차이는 무엇일까. 바로 스페어 처리에 능력에 있다. 경기에 임했을 때에 10점을 더 얻으려면 스트라이크를 2개 연속으로 쳐 더블을 기록해야 한다. 하지만 스페어 처리에 실패했을 땐 10점이 감점이 되는 결과가 기다리고 있다.

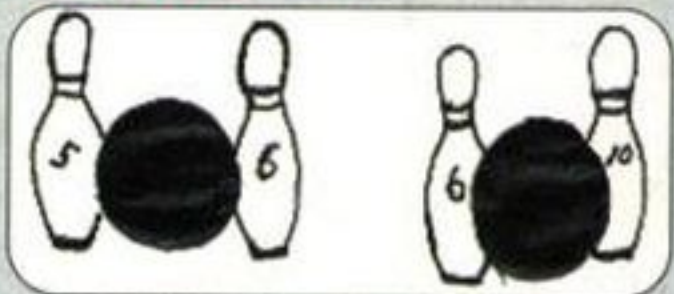
많은 수의 볼러들이 스페어 처리에 있어서 정말 소홀히 대하곤 한다. 볼링에 있어서 만만히 볼 수 있는 스페어 핀은 있을 수 없다. 비록 쉬운 스페어라 할지라도 쉽게 대하는 순간에 절로 마음속 긴장을 늦추게 되고, 그 순간 볼은 스페어 핀을 스치고 지나가게 된다. 10개의 핀이 남을 수 있는 모양을 수학적으로 산출할 경우 그 모습은 무려 1천 23가지나 된다고 한다. 그러나 스페어 처리의 요령을 터득할 경우, 좀더 쉽게 스페어 처리를 할 수가 있게된다. 스페어를 처리하는 첫째 비결은 올바른 위치를 정하는 것이다. 각 스페어에 따라서 어느 위치에 서야 한다는 결론은 없다. 그것은 당신의 볼이 어느 정도의 훅을 가지는지에 따라 바뀌게 된다. 만약에 오른쪽의 핀이 남았을 경우엔 레인에 왼쪽에 서야 하며 반대로 왼쪽에 핀이 남았을 경우엔 오른쪽에 서서 스페어 처리를 해야 한다. 그리고 중앙에 남은 핀은 초구의 위치와 같이 하면 된다.

STRIKE

▲헤이하치의 폭발에

▲기뻐하는 일동

2번의 기회 중 제 1구에서 모든 핀을 쓰러뜨렸을 때, 핀이 적은 시간에 쓰러지면 보통의 리플레이, 빠른 시간에 쓰러진다면 폭발적인(?) 연속 리플레이가 나온다.

볼과 핀의 관계

▲중앙을 노린다

볼의 지름은 21.5cm이고, 핀과 핀 사이의 거리는 18.38cm이다.

따라서 나란히 있는 두 핀을 공략할 때에는 두 핀의 중앙으로 공을 넣어야 한다. 핀과 핀 사이가 멀고 가까운 이러한 스플릿을 베이비 스플릿이라 한다. 핀과 핀 사이로 정확히 투구하는 것이 중요하다.

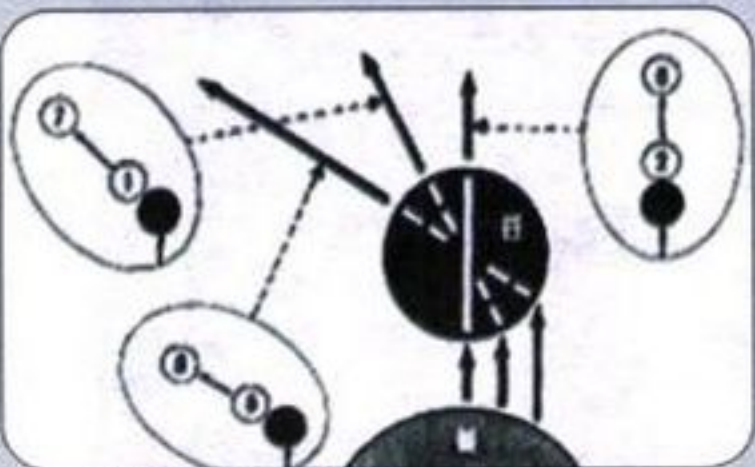
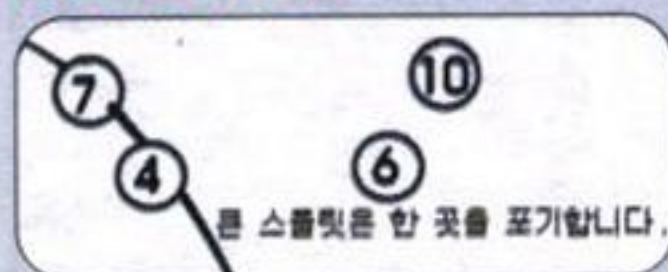
핀을 때리는 각도

볼이 핀의 어디를 때리느냐에 따라서 핀의 날아가는 방향이 달라진다. 자신이 핀의

중앙을 친다면 핀은 뒤로, 오른쪽을 친다면 핀은 왼쪽으로 날아가게 된다. 예를 들어, 2번과 8번이 나란히 서있는 경우에는 핀의 중앙을 겨냥하여야 하며, 1번핀을 7번핀 쪽으로 보내려면 핀의 1/3오른쪽을, 1번핀을 10번쪽으로 보내려면 핀의 1/3왼쪽을 맞추어야 한다.

▲접촉에 따른 핀 진로각

NICE COVER!

큰 스플릿은 한 곳을 포기합니다.

▲안정된 처리를 원한다면 한쪽만 노리자

NICE COVER

▲이것이 나이스 커버

아주 큰 스플릿이 발생했을 경우엔 처리할 수 있는 핀만을 확실하게 처리하는 것이 좋다. 예를 들어 4, 7, 6, 10번 같은 BIG FOUR라든지 하니면 7번, 10번 같은 대형 스플릿이 발생했을 경우에는 한쪽의 방향을 정하여 확실하게 공략해야 한다.

하지만, 볼의 파워가 강한 오른손잡이 캐릭터라면, 빅 포가 남은 경우 오른쪽 레인에서의 커브 볼로 최대한 6번의 오른쪽을 때린다면 나머지 3개의 핀도 처리할 수 있다. 양쪽의 홈이 없는 철권 보울의 특성상 실재보다 더욱 높은 확률로 성공할 수 있다. 만일 성공한다면 나이스 커버라는 메시지가 나온다.

KO!

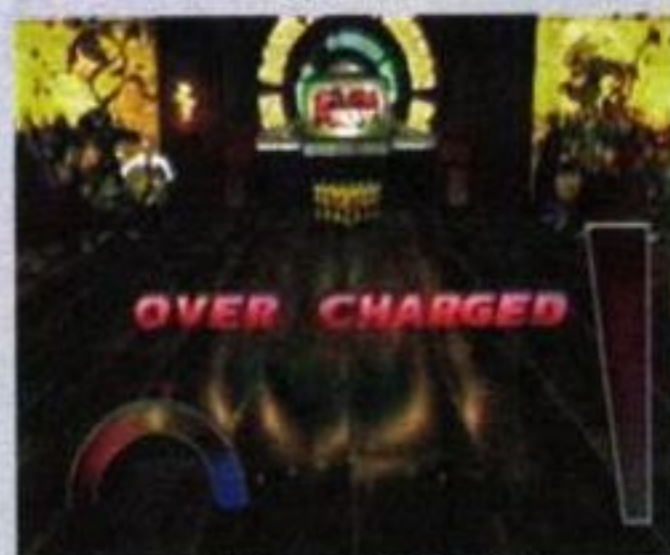
보통, 볼이 아무 핀도 쓰러뜨리지 못한다면 MISS라는 메시지가 나온다. 하지만

▲MISS + KO!

과도한 스핀 혹은 의도된 목표 변경 등의 연유로, 구경하고 있는 박사나 철권중(?)에게 공이 굴러간다면 누구인지는 몰라도 KO시킬 수 있다. 실용도는 도발용을 제외하면 극히 적다.

OVER CHARGE

파워 게이지를 정할 때, 최대치에서 최소치로 넘어가는 1/60초의 순간에 버튼이 눌려졌다면 바로 오버 차지 상태가 된다. 이때는 캐릭터가 공을 릴리즈하지 못하고,

OVER CHARGED

▲바로 이곳에서 멈추도록 버튼을 누른다

▲무엇인가 볼 수 있다

FOUL

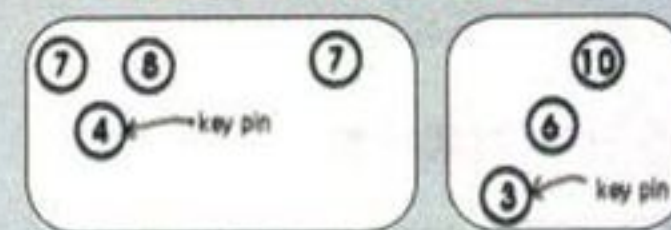
▲피타점이 작은 캐릭터는 스트라이크가 나지 않는 경우도 많다

▲이런 것도

그대로 공을 잡고 몸과 함께 레일로 미끌어진다. 코믹한 연출로, 피타점이 큰 간류, 쿠마, 잭들이라면 반드시 스트라이크를 낼 수 있다(레일의 중앙에서 편 경우). 오버 차지에 스트라이크까지 나온다면 10회정도의 리플레이를 볼 수 있지만, 오버차지 자체가 파울로 처리되기 때문에 스코어에는 영향을 줄 수 없다. 이것 역시 도발용을 제외하면 실용도가 극히 적다. 하지만, 일부 타이밍 마니어(독보정술 100회 연속 쓰기나 침서탄 256번 연속 사용 등에 도전하는)들에게는 10회 연속 오버차지와 같은 도전 붐을 일으키리라 확신한다(본인은 연속 3회의 벽에 야망을 잠시 접었다).

키 핀!(KEY PIN)의 활용

key pin

key pin

스페어 처리 시에 사용할 수 있는 요령으로, 키 핀의 활용이 있다. 키 핀이란, 볼이 처음으로 맞는 가장 앞의 핀을 말하며, 이 핀을 공략함으로써 다른 핀을 쓰러뜨리기 쉬워지는 핀을 말한다.

하지만, 3, 6, 9핀의 경우는 후크 볼이라면 한번에 3개의 핀을 때릴 수 없다. 핀의 액션을 이용하여 스페어처리 할 수도 있지만, 이는 볼의 회전량에 민감하게 반응하여 예측할 수 없어, 자칫하면 미스가 나기 쉽다. 따라서 핀을 직접 쓰러뜨리는 것이 안전하다. 그림과 같이 핀 액션에 의존하는 핀을 최대한 줄여서 직접 핀을 공략하는 것이 확실한 방법이다.

▲10번 핀이 남을 수도 있다

10번 핀과 응용 처리법

4번 핀과 응용 처리법

5번 핀과 응용 처리법

캐릭터 데이터 일람표

이름	팔	파워	비고
건책	우	500	조준가능
책2	우	500	조준가능
P책	좌	460	조준가능
간류	우	420	
쿠미&펜더	양	400	
트루 오우거	좌	400	
브라이언	우	380	조준가능
폴	우	360	
아머킹	우	360	
헤이하치	우	340	
킹	우	320	
브루스	우	320	
오우거	좌	320	
요시미츠	우	280	조준가능
에디	좌	280	
백두산	양	280	
카즈야	우	280	
데빌&엔젤	우	280	
진 카자마	우	280	
화랑	양	280	
레이	양	280	
로우	우	260	
리	좌	240	
줄리아	우	240	
미쉘	우	220	
니나	우	220	
준 카자마	우	200	
샤오유	우	180	
쿠니미츠	좌	180	
왕 진레이	양	160	
로저&알렉스	우	160	

※ 주1 : 우-오른손, 좌-왼손, 양-양손잡이, 조준가능-조준 스코프가 나오는 캐릭터.
※ 주2 : 양손잡이 캐릭터는 SELECT를 누름으로 전환이 가능하다.

스코어 기록법

1. 한게임은 10프레임으로 한다.
2. 스트라이크를 했을때를 제외하고 9프레임까지는 한프레임당 2회를 투구한다.
3. 10프레임에서 스트라이크를 했을때 같은 레인에서 1번더 투구할 수 있다.

스코어 기록부호

스트라이크
제1투로 10본핀을 전부 쓰러트릴때. 다음프레임의 제1투, 제2투의 득점을 가산한다.

스프릿
제1투로 핀들이 쓰러지고 2본 이상이 떨어져 남아있을 때. 득점과 관계없는 표시 (예 4, 6 or 4, 5)

스페어
제1투로 남은 핀을 제2투에서 모두 쓰러트릴 때. 다음 프레임 제1투의 득점을 가산한다.

G
거터
볼이 레인에서 벗어나 거터에 떨어질 때. 철권 보울에서는 이런 일은 없다

미스
제2투로 한핀도 쓰러트리지 못하였을 때

F
파울
파울라인을 넘었을 때 , 득점은 0점. 2투째라면 제1투의 득점만 유효.

점수 계산의 예

다음 프레임의 2구까지 가산

다음 다음 프레임의 초구까지 가산

한 프레임의 점수만 계산

다음 프레임의 초구까지 가산

다음 프레임의 초구까지 가산

점수계산법

프레임	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	totel
점수	9 /	6 /	9 /	7 /	5 /	8 1	8 1	X	8 /	7 /	9
	16	35	52	67	85	94	103	123	140	159	167
비교	10 + 6 +	16 + 10 + 9	35 + 10 + 7	52 + 10 + 5	67 + 10 + 8	85 + 8 + 1	94 + 8 + 1	103 + 10 + 10	123 + 10 + 7	140 + 10 + 9	159 + 8 +
	16	35	52	67	85	94	103	123	140	159	167

퍼펙트게임에 도전하라!!!

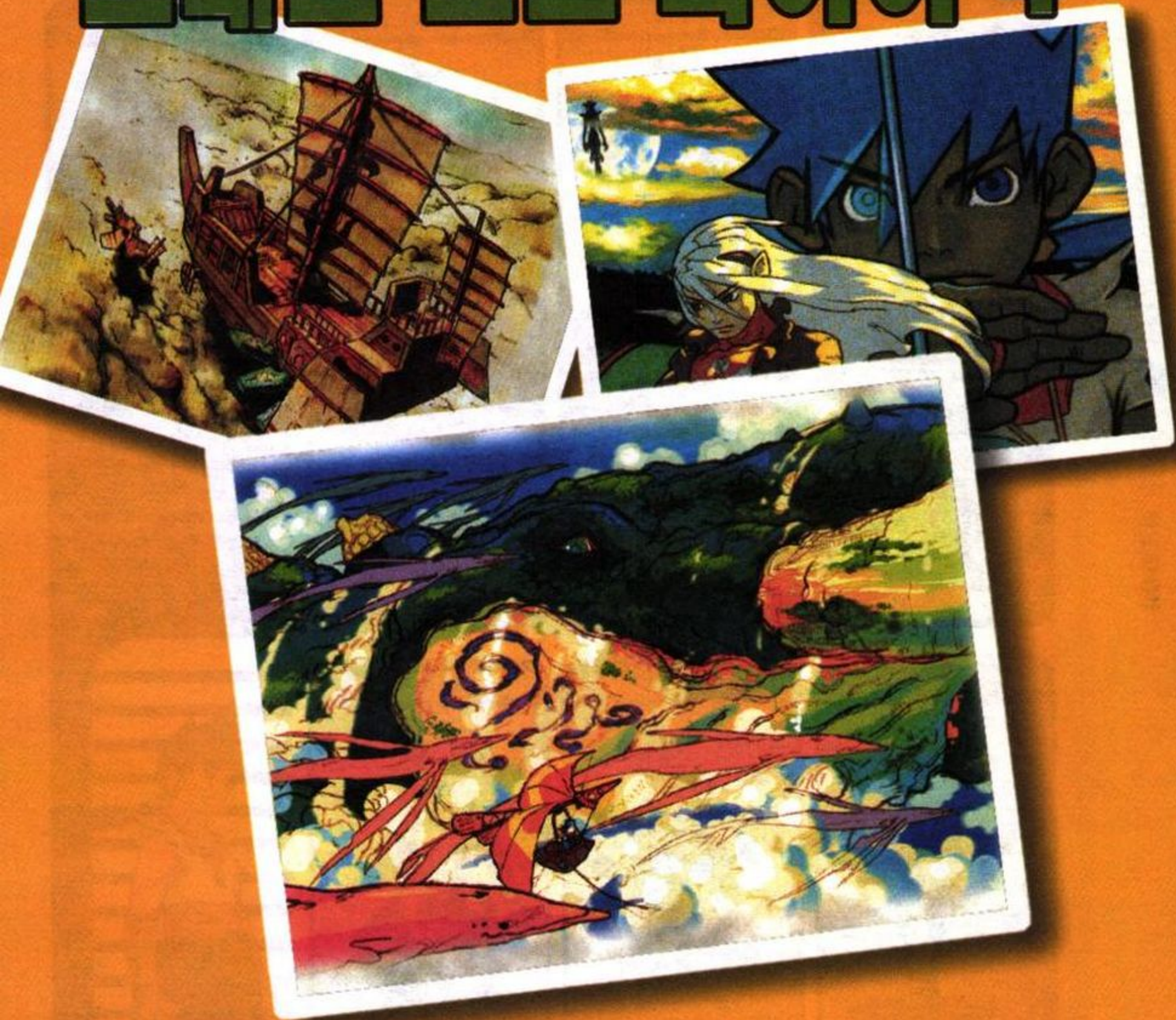
스코어를 200점을 넘기면 'JUKE BOX' 모드가 생긴다. 주크박스 모드는 볼링 중 스타트 버튼을 눌러 배경음악을 바꿀 수 있는 것이다. 200점이라면 그런데로 도전해볼만 하지만…. 궁극의 퍼펙트 게임(300점. 모든 샷을 스트라이크처리)에 달하면 '스코프모드'가 생긴다. 이것은 R1을 누름으로서 조준스코프를 사용할 수 있게 만드는 모드이다. 단, 조준스코프가 있는 캐릭터 (책 계열, 브라이언, 요시미츠)로 퍼펙트를 기록하면 스코프모드가 나오지 않으므로 주의.

■참고 문헌
톰 쿠르스의 볼링 교본 , 라일 자익스의 퍼펙트 타이밍의 비결 , 프레디 보든의 진보된 볼링

PLAYSTATION

●장르:RPG ●제작사:캡콤 ●발매일:4월 28일 ●발매가:5,800엔

캡콤, 그 혼신의 숨결

브레스 오브 파이어 4

항목	평가
그래픽	★★★★★
조작감	★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★★
연출	★★★
소장가치	★★★★

어느덧 시리즈 네 번째의 이야기를 맞는 「브레스 오브 파이어」. 요 몇 달 동안 딱히 즐길만한 RPG가 없었다고 투덜대던 필자에게(어쩌면 망게였는지도…) BOF4는 충분한 만족감 덩어리였다. 지나치게 아름다운 색감, 몰입도 높은 진행, 갖가지 유쾌한 미니게임들과 위트 있는 흐름. 시리즈 전통인 낚시의 자유도가 한결 높아진 것도 마음에 든다. 조금 아쉬운 점이라면 처음에 생각했던 것만큼의 감정이입은 할 수 없다는 것인데….

공략 … 소년X

알아두기

캐릭터 소개

류

사막에 나신으로 쓰러져 있던 소년. 게임의 주인공으로, 그 정체는 세계를 바꾸는 힘을 가진 용의 반신이다. 공격력도 높고 마법능력도 훌륭한 밸런스 캐릭터. 특히 용변신과 용소환은 그를 최강의 캐릭터로 자리잡게 해 준다. 참고로 게임 중에 류가 말하는 내용은 대화창에 뜨지 않는다.

클레이

루디아 연방령에 위치한 우렌족의 젊은 족장. 원래 우렌족은 매우 호전적인 성격이지만 클레이는 냉철한 이성과 판단력도 지니고 있다. 하지만 피는 속일 수 없는지 불같은 성격이긴 마찬가지. 파티의 리더로, 어려서부터 남매처럼 지낸 니나와 함께 에리나를 찾아 여행을 시작한다. 공격력과 방어력, HP가 매우 높고, 지력과 민첩성, AP가 낮은 전형적인 육탄 캐릭터.

사이어스

말수가 워낙 적은 검객. 본래는 일행의 감시역이었지만, 니나들의 긍정적인 태도에 감화되어 일행에 합류한다. 날렵한 검객형으로 류와 같은 검을 사용하지만, 민첩성이 높을 뿐 공격력은 기대하기 어렵다. 방어력과 HP도 낮은 편이어서 크게 기댈 수는 없는 캐릭터. 다양한 마법은 그나마 위안이 된다.

포울

제국의 초대 신황으로, 류의 반신. 류의 등장과 함께 오랜 잠에서 막 깨어났다. 그러나 명약을 어긴 제국에게 쫓기게 되고 끝내는 인간에게 깊은 절망과 회의를 느끼고 세계를 멸망시키려 한다. 또 하나의 주인공이자 마지막 보스.

니나

윈디아 왕국의 왕녀로, 순백의 날개를 가진 소녀. 감정표현이 솔직한 귀여운 아가씨다. 게임의 히로인이자 화자의 역할을 맡고 있다. 실종된 언니 에리나를 찾아 떠난 여행에서 거대한 운명의 소용돌이에 휘말린다. 직접공격 능력이 떨어지고 마법력이 높은 마법사형 캐릭터.

마스터

신이 봉인된 갑옷. 본래는 봉인된 신, '디스'의 의사대로 움직였지만 언제부턴가 자신의 의사를 갖고 움직일 수 있게 되었다. 다분히 물리공격에 의지하지만 마법능력도 처지는 편은 아니다. 공격형태는 사격. 일행중 장비획득이 가장 까다롭다.

아수라

제국의 대장. 알카이의 용인 류를 제국으로 연행하라는 명령을 받고 동쪽 대륙으로 왔으나, 일행에게 사로잡힌 꼴이 되고 만다. 이후 제국으로 들어가면서 동료가 된다. 파티 중 가장 냉정하며 감정의 기복이 거의 없지만, 때로는 어린 소녀의 면모를 보이기도 한다. 무기로는 총을 사용하며, 마법능력도 높다.

기본 조작

방향키(아날로그 대응)	이동
△	메뉴 호출
○	(메뉴)결정, 조사, 말 걸기, (월드맵)들어가기
×	(메뉴)취소, 퍼스널 액션
□	(월드맵)캠프
L1, R1	시점변경
L2, R2	선두변경

콤보에 관하여

전투중, 상성이 맞는 스킬, 혹은 마법을 연속으로 사용하여 콤보를 발동시키는 것이 가능하다. 콤보 발동에 성공하면 화면 우상단에 콤보의 종류와 히트 수, 총 데미지가 표시된다. 콤보로 발동되는 스킬 혹은 마법들은 모두 한층 파워업하게 되는데, 예를 들어 클레이가 기가트를 발동한 후 니나의 리프럴이 발동되면, 니나의 리프럴은 전체 회복과 동시에 방어력 상승 효과도 가지게 된다.

이러한 추가효과 뿐 아니라, 속성마법의 경우에는 콤보 전용 마법이 발동되는데, 아래와 같은 12종류의 마법을 볼 수 있다.

마법1	마법2	발동되는 마법
불 속성	바람 속성 랭크 1	메가
불 속성	바람 속성 랭크 2	도메가
불 속성	바람 속성 랭크 3	도기가
바람 속성	물 속성 랭크 1	바르
바람 속성	물 속성 랭크 2	바바르
바람 속성	물 속성 랭크 3	발하라

마법1	마법2	발동되는 마법
물 속성	땅 속성 랭크 1	스톰
물 속성	땅 속성 랭크 2	템페스트
물 속성	땅 속성 랭크 3	디재스터
땅 속성	불 속성 랭크 1	그레이브
땅 속성	불 속성 랭크 2	마그나
땅 속성	불 속성 랭크 3	메콤

알아두기

무기 일람

§ 곤봉(클레이)

이름	공격력	무게	특수효과
곤장(おしおきバンブー)	8	3	
통나무(まる太)	13	4	땅 속성
쇠방망이(鉄バット)	25	5	
스파이크로드(スパイクロッド)	35	5	
메이스(メイス)	43	6	
프레일(フレイル)	45	13	2회 공격
쿼터스태프(クォータスタッフ)	54	7	
구텐타크(グーテンダーク)	65	6	
여의봉(にょいぼう)	66	6	2회 공격
본스패드(ボーンスパッド)	86	8	
기간테스(ギガンテス)	99	16	일정확률로 스턴
데스페라도(デスペラード)	115	10	
방천화극(方天ガゲキ)	126	12	도구로 사용하면 브레더 발동
냥냥봉(にゃんにゃんぼう)	133	8	
망나니(あばれんぼう)	145	8	크리티컬 발생률 +5%, 명중률 -10%

PlayStation POWER 공략왕!

§검(류, 사이어스, 포올)

이름	공격력	무게	특수효과
젓가락(おハシ)	2	0	비행 타입의 적에게 즉사
부러진 왕가의 검(おれた王家の剣)	4	2	
보이나이프(ボウイナイフ)	10	1	
왕가의 검(王家の剣)	12	2	도구로 사용하면 카텍트 발동
스크라마사크스(スクラマサクス)	13	2	2회 공격
숏소드(ショートソード)	15	3	
요도(わきざし)	22	3	2회 공격
언월도(えんげつ刀)	28	4	
브로드소드(ブロードソード)	28	8	방어력 +5
츠라누키마루(つらぬきまる)	30	3	2회 공격, 크리티컬 발생률 +5%
카츠발겔(カッツバルゲル)	30	4	
화염검(火炎剣)	35	2	2회 공격
태도(太刀)	36	4	2회 공격
녹슨 칼(サビた刀)	40	2	
비수(しこみドス)	42	2	일정확률로 죽음의 일격
바스터소드(バスターソード)	42	6	
나살나왕검(羅殺羅王剣)	50	6	2회 공격, 물 속성, 도구로 사용하면 레이가 발동
몽빙검(夢氷剣)	50	8	물 속성, 재우기
클레이모어(クレイモア)	56	8	
피랑기(フィランギ)	58	2	2회 공격
신철의 검(神鉄の剣)	70	15	???
아머페인(アーマーペイン)	72	5	도구로 사용하면 데일 발동
슬라이서(スライサー)	78	4	2회 공격
천명 베기(千人斬り)	80	4	2회 공격, 때때로 아군을 공격
페더소드(フェザーソード)	88	1	
사검 틸빙(邪剣ティルビング)	90	2	데미지가 남은 HP에 비례
아센시온(アセンシオン)	95	6	크리티컬 발생률 +5%
황제의 검(皇帝の剣)	96	6	2회 공격, 도구로 사용하면 렉터 발동
다마스커스소드(ダマスカスソード)	104	5	
발바로사(バルバロッサ)	112	8	
참마도(斬馬刀)	119	10	드래곤 타입의 적에게 큰 데미지
드래곤블레이드(ドラゴンブレード)	128	8	도구로 사용하면 기가드 발동
구미왕의 검(グミ王の剣)	152	4	

§로켓(마스터)

이름	공격력	무게	특수효과
리베트너클(リベットナックル)	12	1	
포크(フォーク)	14	1	실명시킨다
플레임글러브(フレイムグローブ)	20	1	불 속성
노던글러브(ノーザングローブ)	20	1	물 속성
랩터클로(ラプタークロー)	24	1	바람 속성
가이아클로(ガイアクロー)	26	1	땅 속성
드릴펀치(ドリルパンチ)	32	1	
호밍범(ホーミングボム)	40	1	
로켓펀치(ロケットパンチ)	51	1	
톡식블로(トキシックブロー)	62	1	중독시킨다
브레인스턴(ブレインスタン)	70	1	혼란시킨다
고스트버스터(ゴーストバスター)	85	1	악마 타입의 적에게 큰 데미지
아토믹펀치(アトミックパンチ)	93	1	
파이널블로(ファイナルブロー)	95	1	적의 HP가 1/4 이하로 떨어지면 크리티컬 발생률 +20%
마스드라이버(マスドライバー)	104	1	

§지팡이(니나)

이름	공격력	무게	특수효과
뾰족한 나뭇가지(とがったえだ)	2	1	
바톤(バトン)	5	1	
물푸레나무 지팡이(トネリコの杖)	12	2	현명함 +5
데스사이즈(デスサイズ)	13	2	일정확률로 죽음의 일격
마법의 스틱(魔法のステッキ)	18	2	CP +3
리드바톤(リードバトン)	28	2	
루비셉터(ルビーセプター)	30	2	불 속성
에어브런치(エアブランチ)	38	1	바람 속성, 도구로 사용하면 시저 발동
풍술사의 지팡이(風使いの杖)	48	2	바람 속성
항마의 지팡이(ゴウマ杖)	56	3	마법공격에 강해진다
배틀링로드(バトリングロッド)	61	2	
룬스태프(ルーンスタッフ)	72	2	CP +5, 현명함 +10
자비의 지팡이(めぐみの杖)	84	2	도구로 사용하면 리리프 발동
우로보로스(ウロボロス)	96	2	도구로 사용하면 리벌 발동

§총(아수라)

이름	공격력	무게	특수효과
산탄총(散弾銃)	35	4	
다발총(多發銃)	40	2	2회 공격
마상통(馬上筒)	42	2	2회 공격
석화시(石火矢)	50	4	전체공격, 불 속성
화염총(火炎銃)	60	4	전체공격, 불 속성, 도구로 사용하면 바다마 발동
대통(大筒)	70	2	
연발총(連發銃)	82	6	2회 공격
신화비시(神火飛矢)	102	6	전체공격, 불 속성
비천뇌신통(飛天雷神筒)	108	6	크리티컬 발생률 +5%, 명중률 +20%
뇌신총(雷神銃)	110	2	

방어구 일람

§드레스

이름	공격력	무게	특수효과
외출복(おでかけふく)	5	2	
클레이프케이프(クレイプケープ)	12	2	
마도사의 로브(まどうしのローブ)	19	3	마법공격에 강하다
칵테일드레스(カクテイルドレス)	25	4	
타이트미니(タイトミニ)	32	1	마법공격에 강하다
바람의 법의(風のころも)	44	0	회피율 +5%, 바람 속성에 강하다
현자의 가운(賢者のガウン)	50	4	현명함 +5
홀리로브(ホーリーローブ)	64	4	정신 · 상태 · 즉사공격에 강하다
팬텀드레스(ファントムドレス)	75	6	정신 · 상태 · 즉사공격을 막는다
디아나의 드레스(ディアナのドレス)	83	5	정신 · 상태 · 즉사공격에 강하다
스타라이트(スターライト)	92	6	CP +5
천사의 흉갑(天使のむねあて)	94	4	신성 방어구

§갑옷

이름	공격력	무게	특수효과
라이트닝(ライトニング)	0	0	민첩성 +40, 회피율 +20%
가죽갑옷(皮よろい)	5	2	
사슬갑옷(くさりかたびら)	10	4	
라이트아머(ライトアーマー)	10	0	민첩성 +20, 회피율 +10%
큐이라스(キュイラス)	13	4	
철 흉갑(鐵のむねあて)	17	3	
스케일메일(スケイルメイル)	20	5	
오메가부스터(オメガブースター)	20	5	메가로 반격
바루팬쳐(バルバンチャー)	20	5	바루로 반격
메일스트롬(メイルストローム)	20	5	스톰으로 반격
사이트랙스(サイトラックス)	20	5	현명함 +20
그레이브디거(グレイブディガー)	20	5	그레이브로 반격
갈간츄어(ガルガンチュア)	25	8	
사이코아머(サイコアーマー)	25	5	현명함 +10
공갈협박단의 갑옷(アタリヤのよろい)	25	5	
라메라아머(ラメラアーマ)	26	4	
호박흉갑(こはくのむねあて)	28	4	
팬더그루엘(パンダグルエル)	30	5	
오리할콘(オリハルコン)	30	5	크리티컬 발생률 상승
안티마(アンティマ)	30	5	전투시작에 배리어 발동
퀵실버(クイックシルバー)	30	5	전투시작에 하사트 발동
플레임아머(フレイムアーマー)	30	5	불 속성에 강하다
윈드아머(ウィンドアーマー)	30	5	바람 속성에 강하다
하이드로아머(ハイドロアーマー)	30	5	물 속성에 강하다
머드아머(マッドアーマー)	30	5	땅 속성에 강하다
플레어스커트(フレアスカート)	30	5	불 속성을 막는다
월와인드(ワールワインド)	30	5	바람 속성을 막는다
하이드로퍼시(ハイドロパシー)	30	5	물 속성을 막는다
머드기어(マッドギアー)	30	5	땅 속성을 막는다
브리건다인(ブリガンダイン)	36	5	
헤비아머(ヘヴィアーマー)	40	10	
풀플레이트(フルプレート)	47	8	
쵸밤플레이트(チョバムプレート)	50	8	물리 · 마법공격에 강하다
헤비메탈(ヘヴィメタル)	50	15	
실버메일(シルバーメイル)	54	5	
마그마의 갑옷(マグマのよろい)	66	6	
미스릴아머(ミスリルアーマー)	64	5	
브리자드메일(ブリザードメイル)	66	6	바람 속성과 물 속성에 강하고, 불 속성과 땅 속성에 약하다
포스아머(フォースアーマー)	82	7	도구로 사용하면 배리어 발동
다마스커스메일(ダマスカスメイル)	88	6	
생명의 갑옷(命のよろい)	90	9	매 턴, HP 100씩 회복
미스트아머(ミストアーマー)	93	8	정신 · 상태 · 즉사공격에 강하다
드래곤아머(ドラゴンアーマー)	98	8	브레스 공격에 강하다
패왕의 갑옷(覇王のよろい)	100	7	도구로 사용하면 기합모으기
황제의 갑옷(皇帝のよろい)	102	8	신성 속성

§옷

이름	공격력	무게	특수효과
무명옷(もめんのふく)	4	2	
가죽옷(皮のこしまき)	8	2	
레인저수츠(レンジャースーツ)	16	3	불 속성에 강하다
남성복(おとこふく)	17	3	
도복(けんぽうぎ)	23	3	
잠수복(せんすいふく)	30	7	물 속성에 강하다
질풍의 옷(はやてのふく)	34	0	도구로 사용하면 하사트 발동
방탄조끼(防弾チョッキ)	60	4	사격에 강하다
울브스킨(ウルブスキン)	72	4	
검은 정장(黒しょうぞく)	77	5	크리티컬 발생률 +10%
기데온수츠(ギデオンスーツ)	93	10	공격력 +10

§부츠

이름	공격력	무게	특수효과
스니크슈즈(スニークシューズ)	2	1	인카운트율 저하
유리구두(ガラスのくつ)	3	2	인카운트율 상승
사랑의 뱅글(愛のバングル)	3	1	이동중 매 걸음마다 HP 10씩, 전투중 매 턴마다 HP 50씩 회복
위태천의 걸음(いだてんのたび)	3	0	민첩성 +20
스파이크슈즈(スパイクシューズ)	6	3	공격력 +10
윙부츠(ウイングブーツ)	4	0	회피율 +20%
롱부츠(ロングブーツ)	9	3	
생명의 뱅글(命のバングル)	9	1	이동중 매 걸음마다 HP 30씩, 전투중 매 턴마다 HP 150씩 회복
펌프스(パンプス)	10	0	
컴뱃부츠(コンバットブーツ)	15	3	
스패츠(スパッツ)	17	0	

§투구 · 방패

이름	공격력	무게	특수효과
붉은 망토(あかマント)	0	0	반격률 대폭상승
카츄샤(カチューシャ)	1	0	
스카우터(スカウター)	1	1	러닝 확률 +40%
밴다나(バンダナ)	2	1	
철모(はちがね)	3	2	
삼각모(さんかくぼうし)	3	2	현명함 +20
꿈의 왕관(夢のクラウン)	3	2	수면을 막는다
녹트고글(ノクトゴグル)	3	1	실명을 막는다
혼란의 투구(まどわずのかぶと)	4	2	혼란을 막는다
시겐햇(シゲンハット)	4	1	명중률 +25%
유리가면(ガラスのドミノ)	5	2	
호크하이(ホークアイ)	5	1	기습을 잘 당하지 않는다
청동방패(せいどうのたて)	7	2	
풀페이스(フルフェイス)	8	3	
귀신투구(オニガブト)	12	3	
버클러(バックラー)	13	3	
디바인헬름(ディバインヘルム)	14	4	즉사공격을 막는다
다마스커스헬름(ダマスカスヘルム)	19	4	
드래곤헬름(ドラゴンヘルム)	22	4	정신 · 상태 · 즉사공격에 강하다

§ 액서사리

이름	특수효과
불꽃의 반지(炎のゆびわ)	불 속성을 흡수
바람의 반지(風のゆびわ)	바람 속성을 흡수
물의 반지(水のゆびわ)	물 속성을 흡수
땅의 반지(土のゆびわ)	땅 속성을 흡수
오라링(オーラリング)	정신공격에 강하다
배리어링(バリアリング)	정신공격을 막는다
다이아 팔찌(ダイヤのうでわ)	상태이상에 강하다
빛의 팔찌(光のうでわ)	상태이상을 막는다
스카라베(スカラベ)	즉사공격에 강하다
탈리스만(タリスマン)	즉사공격을 막는다
여신의 눈물(女神のなみだ)	신성 액서사리
포이즌가드(ポイゾンガード)	독을 막는다
치료의 팔찌(いやしのうでわ)	후위에서 한 턴 쉬면 상태이상 회복
용의 눈물(龍のなみだ)	상태변화를 막는다
샤먼링(シャーマンリング)	AP 소모가 3/4로 감소한다
소울링(ソウルリング)	CP가 1.5배로 상승한다
스피릿링(スピリットリング)	CP가 2배로 상승한다
정령석(せいれい石)	착용자가 죽을 때, 대신 파괴된다(1회 한정)
오토시의 구슬(オトシ玉)	무게 10, 전투에서 얻는 제니가 1.5배로 증가한다
머천트패스(マーチャントパス)	전세계의 상점에서 할인받는다
불꽃의 부적(炎のおまもり)	불 속성을 막는다
바람의 부적(風のおまもり)	바람 속성을 막는다
물의 부적(水のおまもり)	물 속성을 막는다
땅의 부적(土のおまもり)	땅 속성 공격을 막는다
아스트럴가드(アストラルガード)	마법공격에 강해지고 물리공격에 약해진다
솔리드가드(ソリッドガード)	물리공격에 강해지고 마법공격에 약해진다
하모닉스(ハーモニクス)	콤보의 발동률이 상승한다
이쑤시개(つまようじ)	인간에 한해 크리티컬 발생률 +5%
메달리온(メダルリオン)	장비하고 있는 사람 수대로 공격력 +3, 방어력 -3, 그러나 전원이 장비하면?

아이템 일람

§ 전투용 아이템

이름	효과
화약옥(火薬玉)	한 명에 작은 데미지의 불 공격
필살의 불꽃(必殺の炎)	한 명에 큰 데미지의 불 공격
신풍옥(神風玉)	한 명에 작은 데미지의 바람 공격
진공옥(真空玉)	전체에 큰 데미지의 바람 공격
물구슬(みず玉)	한 명에 작은 데미지의 물 공격
빙산의 조각(ひょうがのかけら)	전체에 큰 데미지의 물 공격
지뢰옥(地雷玉)	한 명에 작은 데미지의 땅 공격
메기의 분노(なまずのいかり)	전체에 큰 데미지의 땅 공격
도메가 폭탄(ドメガ爆弾)	전체에 중간 데미지의 불 + 바람 공격
썬더크래커(サンダークラッカ)	전체에 큰 데미지의 바람 + 물 공격
죽음의 죽(デスおじや)	한 명을 즉사시킨다
재우기 구슬(ねむり玉)	한 명을 재운다
섬광탄(せんこう弾)	한 명을 실명시킨다
독약(毒薬)	한 명을 중독시킨다
입술자크(ぐちチャック)	한 명을 침묵시킨다
스트로(ストロー)	적 한 명의 HP를 흡수한다

§회복 아이템

이름	효과
약초(薬草)	한 명의 HP 300 회복
원기옥(元氣玉)	한 명의 HP 800 회복
순원기옥(純元氣玉)	한 명의 HP 1500 회복
초원기옥(超元氣玉)	한 명의 HP 완전회복
연원기옥(連元氣玉)	전체의 HP 1000 회복
나무열매(木の實)	한 명의 HP 50 회복
사과(リンゴ)	한 명의 HP 100 회복
지력의 씨앗(知力の種)	한 명의 AP 30 회복
지력의 열매(知力の實)	한 명의 AP 150 회복
물방울(しずく)	한 명의 HP 20 회복, 알 상태 회복
해독제(毒消し)	한 명의 독상태 회복
눈약(目薬)	한 명의 실명상태 회복
말하기풀(はなせ草)	한 명의 침묵상태 회복
만능약(ばんのう薬)	한 명의 모든 상태이상 회복
각성제(氣つけ薬)	한 명을 전투불능상태에서 HP 1/4로 회복
앰브러시아(アムブローシア)	모든 드래곤의 HP 전회복
달의 물방울(つきのしずく)	전체의 HP와 상태이상 완전회복
주먹밥(おにぎり)	한 명의 HP 1500 회복
모즈풀(モズ草)	한 명의 모든 상태이상 완전회복
싸구려 고기(やすにく)	한 명의 HP 300 회복
로스(ロース)	한 명의 HP 500 회복, 때때로 상태이상 회복
말고기(うまにく)	한 명의 AP 10 회복
맘모스고기(マンモにく)	전체의 HP 800 회복

§스테이터스 상승 아이템

이름	효과
생명의 조각(命のかけら)	한 명의 HP 최대치 10 상승
마법의 조각(魔法のかけら)	한 명의 AP 최대치 1 상승
파워푸드(パワーフード)	한 명의 공격력 1 상승
프로테인(プロテイン)	한 명의 방어력 1 상승
제비꼬리(つばめのす)	한 명의 민첩성 1 상승
생선대가리(サカナのお頭)	한 명의 현명함 1 상승
특공약(特功薬)	한 명의 공격력 상승
용의 비늘(龍のウロコ)	한 명의 방어력 상승
필승의 머리띠(必勝はちまき)	한 명의 현명함 상승
불의 열매(火の果實)	다음에 회복할 때까지 불 속성에 강해진다
바람의 열매(風の果實)	다음에 회복할 때까지 바람 속성에 강해진다
물의 열매(水の果實)	다음에 회복할 때까지 물 속성에 강해진다
땅의 열매(土の果實)	다음에 회복할 때까지 땅 속성에 강해진다
정신의 열매(精神の果實)	다음에 회복할 때까지 정신공격에 강해진다
건강의 열매(けんこうの果實)	다음에 회복할 때까지 상태이상에 강해진다
불사의 열매(不死の果實)	다음에 회복할 때까지 즉사공격에 강해진다
신성한 열매(聖なる果實)	다음에 회복할 때까지 회복마법의 효과가 상승한다
힘의 열매(力の果實)	다음에 회복할 때까지 공격력이 상승한다
방어의 열매(まもりの果實)	다음에 회복할 때까지 방어력이 상승한다
위태천의 열매(いだてんの果實)	다음에 회복할 때까지 민첩성이 상승한다
현자의 열매(賢者の果實)	다음에 회복할 때까지 지력이 상승한다

이름	효과
필살의 열매(必殺の果實)	다음에 회복할 때까지 크리티컬 발생률이 상승한다
명중의 열매(命中の果實)	다음에 회복할 때까지 명중률이 상승한다
회피의 열매(バリの果實)	다음에 회복할 때까지 회피율이 상승한다
확인의 열매(見切りの果實)	다음에 회복할 때까지 러닝 성공률이 상승한다
반격의 열매(反擊の果實)	다음에 회복할 때까지 반격률이 상승한다
속성믹스(屬性ミックス)	다음에 회복할 때까지 속성공격에 조금 강해진다
속성믹스+(屬性ミックス+)	다음에 회복할 때까지 속성공격에 강해진다
원기믹스(元氣ミックス)	다음에 회복할 때까지 정신공격과 상태이상에 조금 강해진다
원기믹스+(元氣ミックス+)	다음에 회복할 때까지 정신공격과 상태이상에 강해진다
능력믹스(能力ミックス)	다음에 회복할 때까지 공격력, 방어력, 민첩성, 지력이 조금 상승한다
능력믹스+(能力ミックス+)	다음에 회복할 때까지 공격력, 방어력, 민첩성, 지력이 상승한다
섀도우믹스(シャドウミックス)	다음에 회복할 때까지 명중률, 회피율, 크리티컬 발생률, 러닝 성공률, 반격률이 상승한다

§기타 아이템

이름	효과
메탈(メタル)	캠프에서 스킬을 장비할 때 사용
리치마드(リッチマード)	전투에서 얻는 경험치와 제니를 배가, 중복사용 가능
유리파편(ガラスのはへん)	갑옷의 재료
고철(鉄くず)	갑옷의 재료
구부러진 나사(まがったネジ)	갑옷의 재료
더러워진 다이아(よごれたダイヤ)	갑옷의 재료
막혀버린 필터(つまったフィルタ)	갑옷의 재료
타버린 플러그(やけたプラグ)	갑옷의 재료
녹슨 라지에이터(さびたラジエター)	갑옷의 재료
새똥(鳥のフン)	비료로 사용
썩은 고기(くさったニク)	비료로 사용

마법 일람

§니나

이름	소비AP	취득LV	구분	대상	효과
시저(シーザ)	3	-	바람	한 명	바람 속성 공격 랭크 1
리리프(リリフ)	5	-	신성	한 명	HP 소량 회복
야크리(ヤクリ)	3	-	신성	한 명	중독상태 회복
배리어(バリア)	4	8	LV상승	한 명	3턴간 마법공격에 의한 데미지 반감
아프리프(アプリフ)	9	11	신성	한 명	HP 중량 회복
세저(シェーザ)	6	14	바람	전체	바람 속성 공격 랭크 2
리벌(リバル)	18	17	신성	한 명	전투불능상태에서 HP 1/4로 회복
야크리프(ヤクリフ)	6	20	신성	한 명	스턴 · 전투불능 이외의 상태이상 회복
리프럴(リフラル)	20	23	신성	전체	HP 소량 회복
리코우(リーコウ)	2	26	ST상승	한 명	지력 20% 상승
세저가(シェーザガ)	12	29	바람	전체	바람 속성 공격 랭크 3
키리에(キリエ)	9	31	신성	전체	전체를 즉사시킨다
토프리프(トプリフ)	18	35	신성	한 명	HP 다량 회복
리벌라(リバルラ)	30	36	신성	한 명	전투불능 상태에서 완전회복
리프레스트(リフレスト)	50	39	신성	전체	HP 중량 회복

§ 클레이

이름	소비AP	취득LV	구분	대상	효과
카텍트(カテクト)	2	-	ST상승	한 명	방어력 20% 상승
하사트(ハサート)	2	-	ST상승	한 명	민첩성 50% 상승
브레이(ブーレイ)	4	8	땅	전체	땅 속성 공격 랭크 1
다르(ダール)	1	11	ST저하	한 명	민첩성 저하
스톨(ストール)	1	14	ST저하	한 명	공격력 저하
브레더(ブレダ)	5	18	땅	한 명	땅 속성 공격 랭크 2
기가트(ギガート)	3	21	ST상승	한 명	공격력 상승
미카텍트(ミカテクト)	6	25	ST상승	전체	방어력 상승
가다브레더(ガダブレダ)	12	30	땅	전체	땅 속성 공격 랭크 3

§ 마스터

이름	소비AP	취득LV	구분	대상	효과
조준하기(ねらいすぎ)	0	-	체술	한 명	크리티컬 발생률 40%의 공격
강한체하기(りきみすぎ)	0	7	체술	한 명	데미지 0~2배의 공격
눈에 띄기(目立ちすぎ)	0		체술	전체	적의 시선을 모은다
워스(ワース)	13		죽음	한 명	즉사시킨다
그레이골(グレイゴル)	12	32	물	전체	물 속성 공격 랭크 3
가다브레더(ガダブレダ)	12	23	땅	전체	땅 속성 공격 랭크 3
패드럼(パドラーム)	10	28	불	한 명	불 속성 공격 랭크 3
세저가(シェーザガ)	12	35	바람	전체	바람 속성 공격 랭크 3

§ 사이어스

이름	소비AP	취득LV	구분	대상	효과
레이가(レイガ)	3	-	물	한 명	물 속성 공격 랭크 1
재우기(ネムリィ)	3	-	상태이상	전체	재운다
식별(しきべつ)	0	-	체술	한 명	HP, 약점 등을 확인한다
참광검(斬光剣)	10	-	체술	한 명	반드시 크리티컬 발생
리리프(リリフ)	5	-	신성	한 명	HP 소량 회복
야크리(ヤクリ)	3	-	신성	한 명	중독 상태 회복
포완(ホワン)	2	-	상태이상	한 명	혼란시킨다
레이길(レイギル)	5	16	물	한 명	물 속성 공격 랭크 2
아프리프(アプリフ)	9	19	신성	한 명	HP 중량 회복
리벌(リバル)	18	22	신성	한 명	전투불능 상태에서 HP 1/4로 회복
야크리프(ヤクリフ)	6	25	신성	한 명	스턴 · 전투불능 이외의 상태이상 회복
그레이골(グレイゴル)	12	38	물	전체	물 속성 공격 랭크 3
리프럴(リフラル)	20	32	신성	전체	HP 소량 회복
참명검(斬命剣)	0	35	체술	한 명	그로기로 만들지만, 일시적으로 HP 최대치가 10% 감소한다
토프리프(トプリフ)	18	37	신성	한 명	HP 다량 회복

§ 아수라

이름	소비AP	취득LV	구분	대상	효과
패덤(パダム)	3	-	불	한 명	불 속성 공격 랭크 1
패더마(パダーマ)	6	-	불	한 명	불 속성 공격 랭크 2
포완(ホワン)	2	-	상태이상	한 명	혼란시킨다
데일(デイル)	1	-	ST저하	한 명	방어력 저하
브레이(ブーレイ)	4	-	땅	전체	땅 속성 공격 랭크 1
페포퍼(ペポーパ)	3	-	상태이상	전체	침묵시킨다
세저(シェーザ)	6	21	바람	전체	바람 속성 공격 랭크 2
부카(ブーカ)	1	24	ST저하	한 명	지력 저하
렉터(レクタ)	3	27	죽음	한 명	적의 HP 20% 흡수
마렉터(マレクタ)	0	28	죽음	한 명	적의 AP 20% 흡수
패드럼(パドラーム)	10	31	불	한 명	불 속성 공격 랭크 3
워스(ワース)	13	36	죽음	한 명	즉사시킨다

스킬 일람

이름	소비 AP	취득 LV	구분	대상
와일드스윙(ワイルドスイング)	0	체술	데미지 0~2배의 물리공격	벌(ハチ -카스크의 숲) 등
오거베기(オーガー斬り)	0	체술	크리티컬 발생률 40%의 공격	벌(ハチ -카스크의 숲) 등
섀도우워크(シャドウウォック)	12	체술	무조건 크리티컬의 일격	군대박쥐(ぐんたい·コウモリ -댐) 등
멸살(滅殺)	0	체술	적의 HP를 1로 만든다. HP 최대치 10% 감소	섀도우(シャドウ -소미의 숲) 등
슈퍼콤보(スーパーコンボ)	12	체술	제한시간 내에 맞추는 버튼 수만큼 공격	우나(후렌 마을)에게서 전수
매직볼(マジックボール)	5	체술	지력을 공격력으로 바꾸어 공격	라울프(크로크 골짜기)에게서 전수 등
난동부리기(あばれる)	0	체술	적 전체공격, HP 25% 감소	빌바오(ビルバオ -요기화산) 등
소드브레이커(ソードブレイカー)	2	ST저하	공격력 75%의 공격, 적의 공격력 20% 저하	패전무사(おちむしゃ -화산섬) 등
메가폰(メガホン)	4	ST저하	상대의 공격력 40% 상승, 방어력 40% 감소	크랭크(슈크)에게서 전수
물어뜯기(かみつき)	2	ST저하	공격력 75%의 공격, 적의 방어력 20% 저하	생쥐(イエネズミ -세네스타 지하) 등
끈적끈적(ネバネバ)	2	ST저하	공격력 75%의 공격, 적의 방어력 50% 저하	도로로(ドロロ -댐) 등
독격(毒撃)	2	상태변화	공격력 75%의 무기공격, 적을 중독시킨다	딥퍼플(ディープパープル -챔버 북쪽) 등
마취(マスイ)	2	상태변화	공격력 75%의 무기공격, 적을 재운다	스위밍크랩(スイミングクラブ -화산섬) 등
거짓말하기(うそツキ)	2	상태변화	공격력 75%의 무기공격, 적을 혼란시킨다	좀비마인드(ゾンビマインド -댐) 등
눈 찌르기(ツキツキ)	2	상태변화	공격력 75%의 무기공격, 적을 실명시킨다	사막전갈(すなサソリ -사막배의 골짜기) 등
마스킹(マスキング)	2	상태변화	공격력 75%의 무기공격, 적을 침묵시킨다	사루가시라(サルガシラ -기가산) 등
에어레이드(エアレイド)	4	상태변화	공격력 125%의 사격, 적을 스턴시킨다	포픈크로울러(ポップンクローラ -알카이의 신전) 등
헛방(からぶり)	0	체술	무기를 사용하지만 효과 없음	난폭한 좀비(あばれゾンビ -챔버 북쪽) 등
머엉(ぼけぼっけ)	0	체술	아무 것도 하지 않고 멍하니 있는다	캡(キャップ -벼랑) 등
요통(こしがいたい)	0	체술	허리가 아파진다	핫술영감(ハッスルじじい -화산섬)
기합 모으기(気合ため)	0	LV상승	방어 혹은 후위에서 대기시 공격력 3단계로 상승	기데온아머(ギデオンアーマー -아스타니) 등
마법 모으기(魔法ため)	0	LV상승	방어 혹은 후위에서 대기시 지력 3단계로 상승	체크의 장로(체크 마을)에게서 전승 등
대방어(大防御)	3	LV상승	1턴간 공격으로부터 몸을 지킨다	금달걀(ぎんのたまご -황제묘소) 등
카운터(カウンター)	1	LV상승	1턴간 반격률 100%	솔리드실드(ソリッドシールド -살단섬) 등
노인의 예리함(おいのり)	0	ST · LV상승	바람 속성 +1, 회피율 +50%	리타(세네스타)에게서 전승
배수의 진(はいすいの陣)	0	LV상승	방어력을 공격력에 플러스, 방어력은 0이 된다	빌바오(ビルバオ -요기화산) 등
세븐스센스(セブンスセンス)	4	ST상승	공격력, 방어력, 지력, 민첩성이 2배로 된다. 3시간에 1회 사용 가능	체크의 장로(체크 마을)에게서 전승
각오(カクゴ)	0	LV상승	1턴간 무적, 3턴 후 전투불능	바바렐(산장)에게서 전승
고함(おたけび)	0	상태변화	적 · 아군 전체를 스턴시킨다	칸(살단섬 북쪽)에게서 전승
결계(結界)	8		적 · 아군 전체의 보조마법을 무효화	체크의 장로(체크 마을)에게서 전승 등
명령	0		지력이 1, 혹은 혼란상태인 자를 이용하여 공격시킨다	레드캡(レッドキャップ - 크로크 골짜기) 등
휴식(やすむ)	0	신성	HP 50, AP 5 회복	눈알구미(めだまグミ - 절벽) 등
안녕히 주무세요(おやすみなさい)	0	신성	HP · AP 최대치의 10% 회복, 잠든다	보나페티(ボナペティ - 댐) 등
야브리프(ヤブリフ)	20	신성	한 명의 HP 다량 회복, 상태이상 완전회복	램프킨(ランプキン -제도)
타크레마(タクレマ)	20	신성	한 명의 AP 20 회복	눈알탱크(めだまタンク -화산섬)
베네딕션(ベネディクション)	45	신성	아군 전체에 리벌	리타(세네스타)에게서 전승
훔치다(ぬすむ)	0	아이템 · LV상승	아이템을 훔친다	스톨(아지트)에게서 전승
강탈(ぶんどり)	0	아이템 · LV상승	공격력 50%의 무기 공격, 아이템을 훔친다	우나(후렌 마을)에게서 전승

이름	소비 AP	취득LV	구분	대상
독점(ひとりじめ)	0	아이템 · LV상승	전투 종료시 경험치 독점	마로크(세네스티)에게서 전승
주술(おまじない)	0	아이템 · LV상승	전투 종료시 아이템 취득 확률 상승	마로크(세네스티)에게서 전승
더블히트(ダブルヒット)	3	체술	공격력 80%로 2회 공격	너트 파이터(ナッツファイター -파우즈의 숲) 등
마구잡이 공격(みだれ撃ち)	5	체술	공격력 70%로 1~3회 공격	볼트아처(ボルトアーチャー -운하) 등
3연격(3連撃)	8	체술	공격력 60%로 3회 공격	가디언(ガーディアン -황제묘소)
오라클(オラクル)	2	체술	지력을 공격력으로 삼아 공격, 악마 타입에게 2배의 데미지	모모(윈디아)에게서 전승
스프레이(スプレー)	2	체술	방어력을 공격력으로 삼아 공격, 벌레 타입에게 2배의 데미지	모모(윈디아)에게서 전승
풀뜯기(草むしり)	2	체술	민첩성을 공격력으로 삼아 공격, 식물 타입에게 2배의 데미지	모모(윈디아)에게서 전승
공기공격(くうき撃ち)	0	체술	방어력 무시, 한 명에 공격력의 1/4 데미지	사이클롭스(サイクロプス - 사당) 등
천 번 베기(せんぎり)	3	체술	방어력 무시, 전체에 공격력의 1/8 데미지	크랭크(슈크)에게서 전승
열화격(烈火撃)	2	체술	불 속성의 무기공격	토비케라(トビケラ -산장) 등
열풍격(烈風撃)	2	체술	바람 속성의 무기공격	리자드맨(リザードマン -시안 천) 등
열빙격(烈氷撃)	2	체술	물 속성의 무기공격	물풍선(みずふうせん -리프트 산) 등
열사격(烈砂撃)	2	체술	땅 속성의 무기공격	샌드스크래치(サンドスクラッチ -살딘 섬) 등
성격(聖撃)	2	체술	신성 속성의 무기공격	리타(세네스티)에게서 전승 등
칼등치기(みねうち)	0	체술	HP를 1 남긴다	바바렐(산장)에게서 전승
서로베기(あいうち)	0	체술	자신의 남은 HP만큼 적에게 데미지, 자신은 전투불능	구미블랙(グミブラック -요기 화산) 등
치킨어택(チキンアタック)	2	체술	도주 성공 회수를 공격력에 더하여 무기공격	스톨(아지트)에게서 전승
역전격(逆転撃)	0	체술	무기 공격이 (최대 HP / 남은 HP) / 4 가 된다	헤이케가니(ヘイケガニ -수신의 사당) 등
껍질 농성(からにこもる)	0	-	알이 된다	모모(윈디아)에게서 전승
기름(あぶら)	1	LV저하	불 속성 방어력을 0으로 만든다	고키고키(ゴキゴッキ - 윈디아 지하) 등
주폭(呪爆)	13	죽음	적 전체의 HP를 반으로 만든다	카론(カロン - 황성)
자폭(自爆)	13	죽음	적 전체의 HP를 1로 만든다, 자신은 전투불능	눈알탱크(めだまタンク - 화산섬) 등
모두건강(みんなげんき)	20	신성	아군 전체의 HP 회복	요정 용조모(황금풍아의 북쪽)에게서 전승
배틀송(バトルソング)	20	ST상승	아군 전체에 기가트	요정 용조모(황금풍아의 북쪽)에게서 전승
폭격(ばくげき)	20	체술 · 불	요정이 물건을 떨어뜨려 공격, 용병 · 음악가 필요	요정 용조모(황금풍아의 북쪽)에게서 전승
댄스마카블(ダンスマカブル)	20	체술	요정이 직접공격, 용병 6인 이상 필요	요정 용조모(황금풍아의 북쪽)에게서 전승
검은 불꽃(黒の炎)	9	-	무속성의 공격마법	바쿠(バクー -마스터의 꿈속) 등
룰렛(ルーレット)	0	-	랜덤으로 효과가 결정	마로크(세네스티)에게서 전승
뇌진탕(のうけずり)	2	ST저하	공격력 50%의 공격, 상대의 지력 20% 저하	헤드크래커(ヘッドクラッカー -아무의 늪) 등
밤(バム)	1	불	불 속성 공격 랭크 1, 파담보다 약하다	메이지구미(メイジグミ -사막배의 골짜기) 등
돌풍(つむじ風)	2	바람	바람 속성 공격 랭크 1, 시저보다 약하다	라울프(크로크 골짜기)에게서 전승 등
고드름(つらら)	4	물	물 속성 공격 랭크 2, 레이기보다 약하다	카운트구미(カウントグミ -수도교) 등
지진(お立ちだい)	5	땅	땅 속성 공격 랭크 2, 브레더보다 약하다	라울프(크로크 골짜기)에게서 전승 등
저격(ねらいうち)	1	체술	명중률 100%, 공격력 50%의 무기공격	독버섯(どくキノコ -시안 천) 등
산란격(散乱撃)	6	체술	(공격력 50% + 민첩성) / 4의 공격력, (명중률 50% + 민첩성) / 10의 명중률로 전체공격	칸(살딘 섬 북쪽)에게서 전수
힘주기(りきむ)	0	상태변화	자신을 제외한 적과 아군전체를 중독시킨다	칸(살딘 섬 북쪽)에게서 전수
불기둥(ほむらばしら)	8	불	불 속성 공격 랭크 3, 파드림보다 약하다	라울프(크로크 골짜기)에게서 전승 등

전승사 일람

라울프(ラウルフ)

소재지	아지트
제자 영입조건	소지금 전부를 준다
윌	잠수
LV 상승시 능력치 변화	AP +1, 공격력 -1, 지력 +1

습득조건	습득기술
콤보 5히트 이상	돌풍
콤보 10히트 이상	지진
콤보 15히트 이상	매직볼
콤보 20히트 이상	불기둥

스톨(ストル)

소재지	아지트
제자 영입조건	소지금 전부를 준다
윌	잠수
LV 상승시 능력치 변화	민첩성 +1

습득조건	습득기술
소지 아이템 80종류 이상	훔치기
소지 아이템 120종류 이상	치킨어택

우나(ウナ)

소재지	우렌 마을
제자 영입조건	콤보 1000데미지 이상
윌	전력
LV 상승시 능력치 변화	HP +12, AP -2, 공격력 +2, 방어력 +1, 지력 -1

습득조건	습득기술
콤보 1500데미지 이상	강탈
콤보 3000데미지 이상	슈퍼콤보
콤보 10000데미지 이상	난동부리기

요정 융죠모(妖精ンジョモ)

소재지	황금평야 가장자리
제자 영입조건	요정 마을에 집이 들어선다
윌	우지
LV 상승시 능력치 변화	HP -8, AP +2, 민첩성 +2

습득조건	습득기술
요정 마을, 인구 8인 이상	폭격
요정 마을, 인구 12인 이상	모두 건강
요정 마을, 인구 16인 이상	배틀송
요정 마을, 인구 20인 이상	댄스마카블

모모(モモ)

소재지	윈디아
제자 영입 조건	없음
윌	여유
LV 상승시 능력치 변화	HP +8

습득조건	습득기술
25시간 이상 플레이	스프레이
30시간 이상 플레이	풀뽑기
40시간 이상 플레이	오라클
50시간 이상 플레이	껍질농성

체크 촌장(チェクの長老)

소재지	체크 마을
제자 영입조건	소환룡 2종 이상
윌	관찰
LV 상승시 능력치 변화	AP +2, 공격력 -2, 방어력 -2, 지력 +4

습득조건	습득기술
몬스터 70종 이상 처리	마법 모으기
몬스터 85종 이상 처리	결계
콤몬스터 100종 이상 처리	세븐스 센스

마로크(マーロック)

소재지	세네스타
제자 영입조건	'어느 정도의 보물' 이상 소지
윌	욕심
LV 상승시 능력치 변화	HP +16, AP +3, 공격력 -1, 방어력 -1, 민첩성 -1, 지력 -1

습득조건	습득기술
'이름난 보물' 이상 소지	염
'굉장한 보물' 이상 소지	독점
'보물 중의 보물' 소지	룰렛

교실(ギョシル)

소재지	리브
제자 영입조건	낚시점수 3000 이상
윌	검약
LV 상승시 능력치 변화	HP -6, AP +2

습득조건	습득기술
낚시점수 4000 이상	물의 팔찌
낚시점수 6000 이상	기교의 낚싯대
낚시점수 9500 이상	감정받은 낚싯대

리타(リタ)

소재지	세네스타
제자 영입조건	윌 '검약' 장비
윌	감싸기
LV 상승시 능력치 변화	AP -1, 방어력 -1, 지력 +1

습득조건	습득기술
류, 레벨 20 이상	오르내림
류, 레벨 25 이상	신격
류, 레벨 30 이상	대방어
류, 레벨 35 이상	베네딕션

크랭크(クランク)

소재지	슈크
제자 영입조건	콤보 25히트 이상
윌	추격
LV 상승시 능력치 변화	HP +25, AP -2, 공격력 +3, 방어력 +2, 민첩성 -2, 지력 -2

습득조건	습득기술
콤보 30히트 이상	메가폰
콤보 40히트 이상	공기공격
콤보 50히트 이상	천 번 베기
콤보 70히트 이상	멸살

칸(カーン)

소재지	삼단 섬 북쪽
제자 영입조건	없음
윌	근성
LV 상승시 능력치 변화	HP +20, AP -4, 공격력 +3, 민첩성 +1, 지력 -3

습득조건	습득기술
전투회수 300	기합 모옥
전투회수 400	고함
전투회수 500	산림권
전투회수 600	힘주기

바바델(バベデル)

소재지	산장
제자 영입조건	다른 전승사들의 제자로 들어간 적이 있다
윌	심안
LV 상승시 능력치 변화	HP -16, AP -3, 공격력 +1, 방어력 +1, 민첩성 +1, 지력 +1

습득조건	습득기술
3000 이상의 일격	칼등치기
5000 이상의 일격	카운터
8000 이상의 일격	섀도우워크
12000 이상의 일격	각오

여행의 시작

성을 출발한 지도 3일째. 우리 배는 대사막을 건너 에리나 언니가 사라진 세네스타로 향했습니다. 이 사막을 건너면 바로 세네스타입니다.

니나 : 오라버니, 별똥별이에요! 언니는 꼭 찾을 수 있겠죠?
클레이 : 그래, 꼭.
니나 : 더워… 아, 괜찮아요, 오라버니.
클레이 : 아니야, 역시 한낮에 이동하는 것은 힘들 테지. 어딘가 바위그늘을 찾아서 날이 저물 때까지 쉬도록 하자.
리나 : 저 아직 괜찮아요. 그보다, 빨리 언니를….
클레이 : 여기까지 와서 서두를 필요는 없어. 약간 쉬더라도 내일까지는….
(땅이 크게 흔들리며 용이 나타난다)
클레이 : 뭐야, 용? 이 사막에 용이 있다고는 듣기는 했지만….
니나 : 오라버니, 용이 와요!
클레이 : 꽉 잡아.
니나 : 용이 사람을 공격하다니….
클레이 : 그것보다도, 저 용에게 당하면 이런 배는 산산조각 나버려! 앗, 당한다!

제 1장 눈을 뜨는 존재

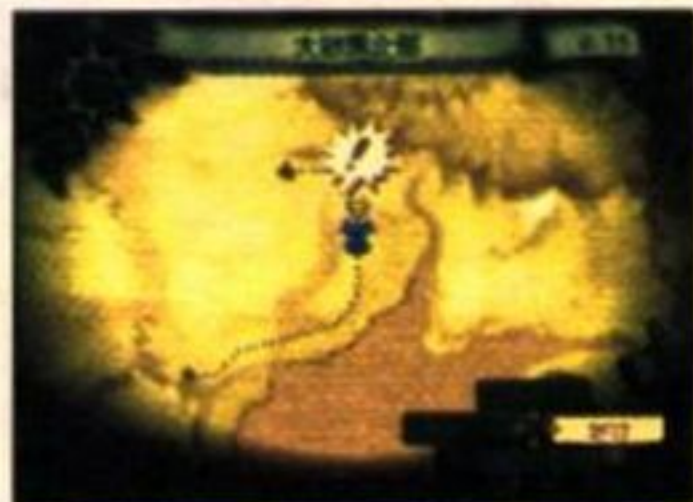
CHAPTER 1 징조

부서진 사막배
(こわれた砂船)

▲ 교통사고의 참상

클레이 : 모래 때문에 안되겠어. 부품을 교체하지 않으면 수리하는 것은 무리다.
니나 : 그 용, 우리를 노리고 있었던 걸까요?
클레이 : 알 수 없지. 그 후로는 다시 나타날 기미도 안보이고… 뭐, 어쨌던 사막의 외곽에 떨어진 것은 다행이군. 여기서라면 걸어서 마을까지 갈 수도 있어.
니나 : 거기서 부품을 얻으면 사막배를 움직일 수 있겠군요.
클레이 : 그래. 하지만 이런 곳에 사막배를 놔두고 가면 도적들에게 당할 염려가 있다. 마을에서 부품을 구해오더라도 도적에게 당해서 배가 없어져 버리면 아무 소용없지.
니나 : 클레이 오라버니, 제가 다녀올게요.
클레이 : 하지만, 니나….
니나 : 언제까지나 오라버니에게 의지하기만 하면 언니가 놀릴 거예요.
클레이 : 알았다, 니나. 그러면, 이곳에서 남쪽으로 조금 내려가면 사라이라는 마을이 있다. 그곳에서 모래배의 부품을 얻을 수 있을 지도 모른다. 부탁한다, 니나.
니나 : 네, 오라버니!
클레이 : 이걸 가지고 가라, 왕가의 검이다. 뭔가 귀찮은 일이 벌어졌을 때 도움이 될지도 몰라.
니나 : 그럼 다녀올게요, 클레이 오라버니.
클레이 : 조심해, 니나, 믿겠다.

드디어, 게임은 시작되었다. 우선은 맵 밖으로 빠져나가 월드맵으로 나가자. 남쪽으로 길은 있지만, 아직 사라이 마을까지 바로 갈 수 있는 길은 없다. 일단 월드맵의 메뉴 조작에 익숙해진 뒤, 남쪽의 길을 따라 벼랑 쪽으로 가자.

벼랑 위의 ?

▲ 이 지점

길이 막히고 발생하는 강제 이벤트. 맵 안으로 들어오면 모래 한가운데 움푹 파인 구덩이에 짐마차가 떨어져 있는 것이 보인다. 무언가에 잔뜩 겁을 먹은 상인은 짐마차도 내팽개치고 허겁지겁 달아나 버리는데, 무서운 것이라도 본 걸까? 호기심에 구덩이 아래를 내려다보던 니나는 그만 모래에 발이 미끄러져 떨어지고 만다.

엉덩이를 어루만지고 있는 니나의 앞에는 무언가 투명한 물체가 조금씩 형체를 갖추기 시작하는데…. 두려워하던 니나는 자신을 공격할 의사가 없음을 알고 조금 다가가 보지만 그것은 이내 날개를 펴고 날아가 버린다. 잠시 멍하니 있던 니나는 나신으로 쓰러져 있는 류를 발견한다.

니나 : …사람?
(깨어나는 류)

▲ 롱코트를 입어야지 소년!

니나 : 꺅! 저기, 뭔가 입지 않을래요? 저기 마차 근처에 뭔가 있을 텐데….
(류는 주섬주섬 옷을 입기 시작한다)
니나 : 그랬나요? 당신은 아까 그 상인의 일행이 아니었군요. 그럼, 왜 이런 구덩이에 떨어진 건가요? 대체 이런 큰 구덩이는 어째서 생긴 거죠? 게다가, 아까 그 몬스터…라고 할까… 아, 맞아, 용

같은 거 말예요. 봤어요? 그건 뭐였을까요?

류 : *(절레절레)*

니나 : *아, 미안해요. 일방적으로 물어봐도 모르겠죠… 나는 윈디아의 니나라고 해요. 당신은요? …류? 음 그럼 류, 일단 여기서 올라가요.*

구덩이 밖으로 빠져 나온 두 사람. 니나는 류에 대해 이것저것 물어보지만, 류가 자신에 대해 아는 것이라고는 이름뿐. 니나는 류가 자신에 대한 실마리를 찾을 때까지 동행할 것을 제의한다. 이렇게 류는 동료가 된다. 아무 것도 가진 것 없는 류에게 왕가의 검을 건네주고, 두 사람은 같이 여행을 시작한다(클레이가 무슨 생각으로 니나에게 왕가의 검을 주었는지는 모르지만, 니나는 검을 장비할 수 없다).

벼랑(断崖)

● Items 각성제

니나 : *길이 끊어져 있네요. 그치만 괜찮아요. 이런 장소는 점프해서 넘어갈 수 있어요. 점프할 수 있을 것 같은 장소에서 O버튼을 누르거나 점프하고 싶은 방향으로 방향키를 누르면 되요. 한 번 해보세요.*

뛰어넘자.

니나 : *같은 느낌으로 또 한 번. 저쪽에 있는 것도 뛰어넘어 봐요.*

또 뛰어넘자.

니나 : *잘 점프해서 다행이네요. 엄청 높은데, 와아… 이렇게 높은 곳에서 떨어지면 어떤 기분일까요? …꺄악!*

(결국은 떨어지는 니나. 류도 니나를 구하겠다는 일념에서 뛰어내리지만…)

▲ 짓밟힌 소년의 순정

니나 : *괘…괜찮아요. 류? 나 때문에 뛰어내린 거예요? 어디 다친 데는 없어요? 미안해요. 나 날개가 있어서 꽤 높은데서 떨어져도 괜찮아요. 그래도 용기 있네요. 멋있었어요.*

(날이 저문다)

니나 : *어두워졌네요. 위로 올라가는 건 날이 밝은 다음에 하고, 일단은 어딘가 쉴만한 장소를 찾아봐요.*

왼쪽의 동굴로 들어가자

니나 : *여기라면 쉴 수 있을 것 같네요. 이런 곳에서는 모닥불을 피우는 게 제격이죠.*

(모닥불 옆에 앉은 두 사람)

니나 : *…그래서 우리들은 언니를 찾아왔어요. 류는 어디로 가고 있었어요? …아 그렇구나, 미아였지요… 마을에 도착하면 뭔가 알 수 있을 거예요. 꼭*

▲ 위기감 없는 남녀

황제묘소 (皇帝墓所)

같은 만월 아래 어딘가의 묘지. 봉인된 문이 열리면서, 잠에서 깬 포울이 다시 세상으로 나온다. 신황의… 부활.

포울 : *때가… 되었군.*

온쿠 : *네, 하지만 신황 폐하, 마중 나온 자가 없다니, 뭔가 이상합니다.*

포울 : *인간들이 하는 일이다. 일일이 신경 쓰다간 끝도 없어. 그보다, 이 느낌… 멀리… 아직 각성하지는 않았지만 틀림없어. 온쿠, 내 침소를 지켜라.*

온쿠 : *네, 신황 폐하, 어디로 가십니까?*

포울 : *예정대로, 제도로 간다.*

● Items 엠브러시아, 지력의 열매

> 류 일행의 진행과 포울의 진행은, 같은 시간에 다른 장소에서 동시에 일어나게 된다. 지금은 서로 만날 일이 없지만 후반에는 류 일행도 포울이 거쳐 간 곳으로 가게 되는데, 아이템 배치가 달라지지 않음에 유의하자. 단순히 같은 자리에 같은 아이템이 없다는 것이 아니라, 포울이 아이템을 먼저 얻어 버리면 이후에 류 일행이 도착했을 때에는 아이템이 없어진다는 것이다. 뒷일을 먼저 생각하는 플레이어라면 아이템을 두고 가는 것도 좋고, 일단 원활한 진행을 원한다면 모두 얻어도 무방하다(사실 엠브러시아 정도를 제외하면 그게 도움될 아이템도 없다). 또한, 포울과 류는 스킬을 공유하게 되는데(이유는 후에 알게 된다), 포울은 아이템 이외에는 회복수단이 없으니, 류가 회복 스킬을 장비해주면 포울로 진행할 때 한결 수월해진다.

묘소의 입구에서 나와 조금 걷다 보면, 순찰중인 병사들과 마주치게 된다. 오늘밤 나라에 불행한 재난을 가져오는 용이 나타날 것이며, 자신들은 제국의 모든 힘을 모아 용을 퇴치할 것이라고 한다. 이에, 포울은 묵묵히 용을 소환한다 "용은 인간이 태어나고, 살아가고, 죽게 하는 이치, 바로 신이다." 라는 포울의 말과 함께 뿜어지는 용의 브레스… 주위의 땅까지 시커멓게 태워 버리는 무서운 위력이다. 같은 순간, 벼랑의 동굴에서 잠들어 있던 류도 그 존재를 느끼고 잠에서 깨어나지만… 이내 다시 잠들어 버린다(왠지 긴장감이 없어, 이 녀석!). 이곳에 더 이상 볼일은 없으니, 월드맵으로 나가자.

묘소 서쪽의 ?

등장 몬스터는 황제묘소 앞과 같으며, 지금으로서는 얻을 수 있는 아이템은 없다. 우선은 길을 따라 올라가자. 길 곳곳에 있는 가시나무는 조심. 스치면 HP가 감소한다. 큰 피해는 아니지만, 쌓이고 쌓이면 곤란할 정도.

길을 따라 올라가면 어둠 속에서 괴인이 등장한다.

괴인 : *죄송하지만, 신황제 포울폐하가 맞는 듯하군요. 보초를 보낸 숲에 불기둥이 솟기에 지금쯤 오실 때라고 생각해서 기다리고 있었습니다.*

포울 : *기다리고 있었다? 네놈은 내가 누군지 알고는 있나?*

괴인 : *네, 황공하오나 신황제 포울폐하, 우리 제국을 건국하신 초대의 황제라고….*

(포울은 괴인을 공격한다)

▲ 열풍참

포울 : *그 초대 황제가 경사스럽게 부활한 밤에 살기를 띠고 배알하는 것이, 요즘의 예법인가?*

괴인 : *시대가 변한 겁니다. 신황 폐하.*

(거대 몬스터 캅을 소환하는 괴인)

BOSS

캄(カーム)

HP: 15000

EXP: 16000

전리품: 1750제니, 엘브라시아

최초의 보스전이니만큼, 아무 생각 없이 전투해도 되는 보스전의 감각을 익히는 정도로 생각하면 된다. 스피리츄얼로 드래스하여 용의 능력을 확인하는 것도 좋다.

(전투후)

괴인 : *지치신 듯하군요. 무리도 아니지요. 긴 잠에서 방금 깨어나신 데다가 반신은 아직 멀리….*

포울 : *요컨대, 맹약을 수행할 생각은 없는 거군?*

괴인 : *말씀하신 대로입니다. 황송하오나, 조금 더 휴식을 취해주셨으면 합니다.*

포울 : *멍청하군. …이라고는 말하지 않겠다. 인간이란 원래 그런 놈들이니까. 하지만 맹약은 쉽게 깰 수 있는 것이 아니다. 돌아가서 네 녀석들의 주군에게 그렇게 전해라!*

(숲 속으로 사라진다)

괴인 : *도망치는 건가. 불을 질러라. 힘을 되찾기 전에 죽여야 한다.*

(달아나는 포울. 불이 번지기 시작하는 숲)

포울 : *화공인가. 머리를 썼군.*

일단은 밖으로 뛰자. 갈림길이 많은 듯하지만 중간중간 불붙은 나무들이 쓰러져 길이 막히므로 결국은 외길이다. 이후에는 특별히 보스전 따위는 없으니, 숲을 빠져나가는 것만 생각하자. 숲을 빠져 나오면 계곡의 다리로 나온다. 그러나 다리 앞에는 이미 괴인이 이끄는 군대가 포진하고 있고… 진퇴양난.

괴인 : *신황 폐하의 속성은 물. 더욱이 힘이 완전히 돌아오지 않은 지금, 불 속에서 다시 나의 마물과 싸우는 것은 불가능할 테지요.*

포울 : *이름이 뭔가?*

괴인 : *포우 제국군을 지휘하는 장군중 하나, 윰이라고 합니다.*

(포울은 윰의 공격에 다리 아래로 떨어진다)

윰 : *시체를 확인해라.*

CHAPTER 2 용과 인연을 맺은 자

날이 밝아 류와 니나가 절벽 위로 올라오면 바로 사라이로 출발하도록 하자. 사라이로 가는 도중의 ? 지점에서는 메달을 얻을 수 있으며, 낚시터로 가는 갈림길이 있다. 처음 등장하는 낚시터이고 하니 가보는 것도 좋지만, 당장은 낚싯대도 미끼도 없어 낚시는 불가능. 우선은 서쪽의 사라이 마을로 들어가자.

사라이 마을 (サライの村)

● **Items** (만능약, 40제니, 특공약, 파워푸드)

니나 : *류, 여기가 사라이 마을이에요. 뭔가 생각나는 것 있나요? …없나요. 곤란하네요. 나는 물건을 사서 오라버니가 계신 곳으로 돌아가지 않으면 안 되는데… 류, 이제부터 혼자서라도 괜찮겠어요?*

1. 괜찮아. 고마워.
2. 어떻게든 될 거야.
3. 잘 모르겠어….

어떤 선택을 해도 게임전반에는 아무런 영향을 미치지 않는다. 당장 니나와 함께 움직이는가, 아니면 잠시 마을을 혼자 돌아다니는가의 차이. 하지만, 역시 남자라면 강한 모습을 보여야 하지 않겠는가. 우선은 괜찮다고 안심시키며 잠시 니나와 떨어지도록 하자. 먼저 할 일은 무기점과 도구점을 찾는 것. 특히 류는 왕가의 검 이외에 아무런 장비도 갖고있지 않으므로 재빨리 무장해 주지 않으면 곤란. 덧붙여 마을 안에서는 길을 잃지 않도록 항상 방위를 잘 보면서 다니자. 골목이 상당히 좁은 데다가 시점변환이 그다지 자유롭지 않기 때문에 아직 게임에 익숙해지지 않은 지금은 미아가 되기 쉽다.

무장을 완료했으면, 일단 주점으로 가자. 한쪽 구석에 서 있는 개구리 얼굴의 사내에게서, 전세계 보석 수집가들과의 트레이드에 물꼬를 터줄 '그냥 보물'을 158제니에 살 수 있다. 이제 주점의 바에 앉아 신나게 고기를 뜯고 있는 아저씨에게 사막배의 부품에 관해 물어보면, 이 아저씨는 곤란하게도 뭔가를 대접받기를 바라고 있다….

▲ 이 아저씨를 먹여 살려야 한다

Mini Game

식사대접

식사와 술로 게걸스러운 아저씨를 만족시켜야 한다. 화면에는 위에서부터 만복도, 만족도, 취기의 세 개의 게이지가 표시되는데, 만복도나 취기가 최고에 달하기 전에 만족도를 최고로 올려야 한다. 간단히 식사와 술을 번갈아 가며 대접하면 오케이. 시간을 끌면 만족도 게이지가 떨어지기 시작하니, 쉬지 말고 대접해 주자. 카운터 안쪽의 찬장에는 40제니가 있으니, 이 녀석을 가져다가 대접해도 OK.

아저씨 : *됐어, 만족이야! 좋아, 그럼 알려주지. 찾고있는 물건은 여관 앞에 정보통이 있을 테니 그 사람에게 물어보도록 해. 그건 그렇고, 너 어린데도 잘 쏘는군. 아직 어린데 대단해! 마음에 들었어, 이걸 주지!*

(만능약을 얻는다)

주점 밖으로 나오면, 니나가 웬 원숭이 상인에게서 부품을 구입하려는 참이다. 헌데, 어째 상인의 태도가 영 수상쩍다. 아저씨의 말을 믿어보기로 하고, 일단 니나를 데리고 여관 앞의 정보통에게 가자. 이 정보통에게 사막배의 부품에 관해 물어보면, 자신은 갖고있지 않지만 얻을 수는 있을 거라고 한다. 다시 얻는 방법을 물어 보면 정보에 대한 대가를 요구한다. 제시하는 금액이 정보의 가치와 같거나 그 이상이면 정보를 얻을 수 있다. 정확한 가치는 123제니!

▲ 연예가 정보통

정보원 : *사막배의 부품은 주점 안에 있는 비밀상점에서 몰래 팔고있지. 상점에 출입하고 있는 행상에게 부탁해봐. 가게에 들어가는 암호를 알아내야 하거든. 좀 전에도 왔던 것 같으니까, 아직 마을 가까이에 있을지도 몰라. 마을 동쪽 길 어딘가 있지 않을까?*

▲ 문제의 행상

마을 동쪽이라… 마을 안에서 동쪽을 아무리 뒤져봐야 변변한 일은 없으니, 정보통이 주는 특공약을 감사히 받은 후 사라이 마을 밖으로 나와 다시 갈림길이 있는 쪽으로 가자. 마을과 갈림길 사이에 랜덤으로 뜨는 ? 에 들어가면 문제의 행상을 만날 수 있다. 이 마음좋은 아저씨는 아무 대가없이 순순히 암호를 가르쳐 준다(처음에 1000제니 달라고 농담했을 때는 대단히 당황했다). …암호라며?

이제 다시 주점으로 가서 주점 주인에게 암호를 대자(라고는 하지만, 암호는 뭔가 아이템 취급을 받는 듯하다. 행상 아저씨에게 암호를 받아서 주점 주인에게 넘겨주는 식이다). 비밀상점 따위는 없다고 뚝 잡아떼던 주인도 할 수 없다며 자리를 비켜준다. 이제 비밀 상점으로 들어가 부품에 관한 이야기하자. 상인은 사막배는 전쟁의 도구가 되기 때문에 전쟁이 발발했을 때 마을을 위험에 빠뜨리지 않게 하기 위해 사막배를 파는 사실을 은폐하고 있다고 한다. 그리고 류와 니나에게 남쪽에 있는 사막배의 골짜기에서 쓸만한 재료를 찾아오면 부품을 만들어 주겠노라고 약속한다. 음, 그럼 또 한바탕 하고 와야 하나. 아, 밖으로 나가기 전에 책장의 파워푸드를 잊지 말고 얻자.

사막배의 골짜기
(砂船の谷)

● Items 물방울 8개, 철모, 200제니

▲ 키를 돌려 길을 연다

처음 골짜기에 들어온 상태로는 모든 길이 배의 잔해로 막혀 있다. 우선은 부서진 배의 고물로 올라가서 키를 오른쪽으로 돌리자. 아래의 방향타가 움직여 아이템 상자 쪽의 길이 열리는 것이 보일 것이다. 가서 행복하게 아이템을 얻은 후 다시 키를 왼쪽으로 두 번 움직여 진행 방향의 길을 열자. 이제 길을 따라 쭉 진행하면 배의 잔해가 나오는데, 안쪽의 레버를 움직이면 승강기가 내려온다. 이것을 타고 앞으로 가면 정체불명의 노인의 거처다.

노인은 부품의 재료라면 모래 속에 많이 있지만, 파내려면 삽이 필요하다고 한다. 또 자신의 개가 도움이 될 거라고 하는데, 문제는 이것이 공짜가 아니라, 삽만 빌리는 데는 25제니, 개까지 빌리는 데는 50제니라는 것이다. 울며 겨자먹기 격이지만, 돈을 지불하지 않을 수 없는 일. 25제니 아끼다가 250제니 투자하지 말고, 고이 개까지 빌리자.

Mini Game 부품 발굴

모래 속에서 사막배 부품의 재료를 찾아라. 삽만 빌렸다면 아무생각 없이 모래를 파다가 부품이 나오기를 기대할 수밖에 없고, 개까지 빌렸다면 개가 부품이 있는 곳 위에서 짖어 알려준다. 부품 외에 다른 아이템도 약간 묻혀 있는데 아이템 위에서는 한 번, 부품 위에서는 두 번 짖어주니 구분하는 데는 문제가 없을 터.

▲ 개가 짖는 곳을

▲ 판다, 그것도 열심히

이제 부품도 찾았겠다, 다시 사라이의 주점으로 돌아가자. 뭐, 돈을 더 벌고싶다면 말리지는 않겠지만….

사라이 마을, 주점

주점 문을 열면 뭔가 심상치 않은 상황이 벌어지고 있는 것 같은데… 제국의 군장을 한 남자가 상인을 괴롭히고 있지 않은가?

군인 : 별로 어려운 것도 아니잖나. 네가 보았다는 그 괴물에 대해 자세히 알려달라는 것뿐인데.
상인 : 헹, 네놈에게 알려줄 것은 없어!
군인 : 이런이런, 그러면 안되지. 그런 태도를 취해 봐야 괜히 고통스러울 뿐이야.
(니나와 류 등장)
니나 : 무슨 짓이죠! 어, 어째서 이런 난폭한 짓을? 전쟁도 끝났는데!
군인 : 바른 대로 말하지 않으니까. 게다가 전쟁은 끝난 게 아니야. 일시휴전일 뿐. 알겠어, 아가씨? 어라, 당신 윈디아의… 이런이런, 여동생이시군. 용을 찾다가 우연히 재미있는 걸 발견했군.
니나 : 자, 잠깐만요. 언니에 대해서 뭔가…;
군인 : 내 이름으로 명령한다. 나와라, 철귀!
(철귀를 소환한다)
군인 : 죠, 저 여자를 붙잡아라. 죽이지는 말고.

왠지 억울하지만, 어쩔 수 없이 치러지는 보스전이다. …승부?

BOSS 죠(ジョ)

HP: 1200
EXP: 100
전리품: 없음

류는 구경하고 있는 것인지 니나 혼자서 싸운다. 그렇다고 해서 어려운 전투는 아니니 안심. 시저로 계속 공격하면서 HP가 간당간당할 때 리리프로 회복하는 극히 단순한 패턴으로 간단히 제압할 수 있다. [illegible] [illegible] 수 있음. [illegible]

군인 : 호오, 이거 의외로 한가닥 하는 걸.
(류가 뛰어내린다)
군인 : 이런이런, 기사의 등장? 기사라면 공주님을 지키지 않으면 안되지. 이제 뛰어나와서 긴장하면…;

▲ 이 사건 때문에 훗날 겪는 고생을 생각하면…

(류가 칼로 녀석을 벤다. 부러져 나가는 왕가의 검. 이 일로 후에 홍역을 치르게 되는데…)
군인 : 이… 이놈이!
니나 : 도, 도망가요!
(둘은 달아난다)
군인 : 뭐하고 있나! 어서 쫓아가!

마을을 빠져 나오면 서쪽으로 가는 길이

생긴다. 동쪽의 길은 군대가 봉쇄했고, 마을로 다시 들어갈 수도 없으니 저항하지 말고 서쪽으로 가자. 추격해 오는 병사들을 따돌리고 나면 주점에서 군인에게 당하고 있던 상인이 따라와 니나와 류가 도망칠 수 있게 도와주고 싶다며 사라이 북쪽의 챔버로 가라고 한다. 챔버라, 챔버!

챔버
(チャンバー)

● Items 다이아 팔찌

듣기로는 꽤 큰 마을이라는데, 어째서인지 정작 와 보니 상당히 작은 규모의 마을이다. 주민도 얼마 없는 것 같고… 일단, 마을 북동쪽의 할아버지에게 가 보자.

노인 : *누구지, 당신들?*
니나 : *안녕하세요, 저, 여기가 챔버라는 마을이죠?*
노인 : *여기가 챔버 마을이냐…고? 음, 맞기는 하지만, 여기는 원래 마을의 일부분에 불과해. 마을의 대부분은 아직 저주받은 채로 버려져 있지.*
니나 : *저주?*
노인 : *전쟁이 한창일 때 여기저기에 저주가 걸렸다는 이야기를 들은 적 없나?*
니나 : *아, 네… 어쩐지 들은 것 같기도 해요.*
노인 : *여하간에, 너희들은 저주받은 장소에 접근도 할 수 없어. 챔버 마을에 볼일이 있다면 저주가 사라질 때까지 기다려야해. …다들 돌아온 것 같군.*
(마을 한쪽의 문에서 수상한 일당이 등장)

▲ 무장강도단

갑옷인간 : *자, 다들 수고하셨습니다. 오늘 작업은 이걸로 마치겠습니다. 내일도 일찍 출발해야 하니 늦지 않도록. 그럼 해산!*
노인 : *지금 돌아온 사람들이 이 마을에서 저주를 없애는 작업을 하는 거야.*
니나 : *저주에 관해서는 저분들께 물어보면 되는 건가요? 알겠습니다. 고맙습니다.*

북쪽의 집에 들어가면 마을의 리더, 다프라는 사람이 식사준비를 하고 있다. 식사시간이니 잠시 마을을 둘러보고 오라는데… 뭐, 여유롭게 마을사람들과 대화를 하고 돌아오면 식사를 마치고 일행을 기다리고 있다. 다프의 말에 의하면, 반대쪽의 챔버는 저주로 가득 차 있어서 몸을 완전히 둘러싸는 특수한 갑옷을 입지 않으면 들어갈 수 없다고 한다. 하지만 누군가의 안내를 받으면 불가능한 것만은 아니라고 하는데, 마을 누구에게 말을 해 봐도 가이드를 해 주겠다는 사람은 없다. 이 때 마을의 문을 열고 마스터가 등장한다

마스터 : *다녀왔어.*
다프 : *다녀왔어…라니, 마스터로군. 놀라게 하지 마.*
마스터 : *후후, 놀라는 것은 아직 이릅니다요.*
다프 : *아 이 녀석은 마스터라고 하는데, 우리 동료중 한 사람이지만 좀 이상한 녀석이에요.*
마스터 : *아닙니다요. 마스터는 이상한 자가 아니라 이 사람들을 안내하겠다고 말합니다요.*
다프 : *무…무슨 소리야, 무슨 일이 생기면 어쩌려고!*
마스터 : *괜찮아. 마스터가 괜찮다고 하니까 괜찮아. 마스터가 괜찮다고 하니까 괜찮아. 마스터가 괜찮다고 하니까 괜찮아.*
다프 : *아…알았어, 마음대로 해.*
니나 : *고맙습니다, 살았어요.*
마스터 : *감사는 마스터에게 하세요. 고맙습니다요 마스터.*

새로운 동료를 얻었다. 만세!

저주의 골짜기

● Items 300제니, 약초 3개, 화약옥

동료가 한 명 늘었다고는 하지만, 그만큼 몬스터 무리도 강해지기 때문에 갑작스러운 전력의 향상은 느낄 수 없다. 마스터의 레벨이 낮아 오히려 휘말리는 느낌도 없지 않을 정도. HP 관리에 신경 써가면서 조심조심 진행하자. 던전 자체는 그다지 난해하지 않으므로 길을 찾지 못해 헤매는 일은 없을 것이다.

문제는 두 번째의 구역. 이곳의 땅은 저주로 가득 차있어서, 갑옷으로 저주를 차단할 수 있는 마스터는 내려갈 수 있지만, 아무런 보호를 받지 못하는 류와 니나는 내려갈 수 없는 것. 오른쪽의 위아래에 있는 레버를 동시에 작동하면 저주의 기운이 빠져나갈 거라고 하는데… 그렇다면 역시 파티를 둘로 나누는 것인가. 류·니나와 마스터로 나뉜 파티를 셀렉트 버튼으로 번갈아 조작하면서, 각각 맡은 레버 앞으로 이동하면 저주의 기운을 빼낼 수 있다. 파티를 움직이는 순서는 사진을 참조.

①

②

③

④

세 번째 에리어를 조금 진행하다 보면, 어디선가 이상한 소리가 들려 온다. 신음소리 같기도 한….

니나 : *뭔가, 이상한 소리 들리지 않았어요?*
마스터 : *저주는 원한과 고통의 덩어리입니다요. 이상한 소리가 들려오는 것도 당연하지요. 하지만 소리뿐이라면 아무 일도 없을 거라고 말합니다요. 자, 갑시다요.*
(물 위로 뛰어 오르는 몬스터)
니나 : *방금 그게 뭐였죠?*
마스터 : *저주의 사념이 실체화한 마물이군요. 아주 위험하다고, 마스터, 말합니다요!*
니나 : *위험하다면 웃지 마세요. 달아나야 하는 거 아닌가요?*
마스터 : *그런 것 같군요. 웃을 때가 아니었군요. 그럼 도망칩니다요.*

뛰어서 도망쳐 보지만, 마물은 계속 따라온다. 게다가 점점 저돌적이기까지. 아예 다리를 부수면서 따라올 때는 ○버튼을 연타해서 힘차게 달려야 한다. 겨우 따돌렸나 숨을 돌리려 하면 그것도 잠시… 결국, 녀석은 일행을 덮치고 만다.

BOSS

스컬피시(スカルフィッシュ)

▲ 싸우고 싶지 않게 생겼다

독 등의 상태이상 공격을 자주 해 온다. 언데드 몬스터의 특성상, 회복마법을 걸어주면 역으로 큰 데미지를 입힐 수 있으니, 니나의 리리프와 오라로 트랜스한 류의 어프리프를 주로 공격하면 금방 쓰러뜨릴 수 있다.

니나 : *저주라는 것…정말 참혹하군요.*

마스터 : *저주를 건 것은 인간이니까, 라고 마스터가 말합니다요. 그럼, 가죠. 저기에 사다리가 있습니다요.*

(계곡을 빠져나간다)

니나 : *고마웠습니다. 덕분에 무사히 빠져 나왔어요.*

마스터 : *감사는 마스터에게 하세요. 고맙습니다요 마스터.*

니나 : *우웅… 그런가요. 지금은 아무 보답도 할 수 없지만….*

마스터 : *그건 괜찮지만, 마스터는 저 사람을 따라가라고 말합니다요.*

니나 : *류…를?*

마스터 : *그런 것 같습니다요.*

니나 : *그럼, 일단 오리버니가 있는 곳으로 가요. 분명히 걱정하고 있을 테니까요.*

부서진 사막배 (こわれた砂船)

니나 : *오리버니!*

클레이 : *니나! 다행이구나. 무슨 일이 생기지 않았나 하고 걱정하고 있었다.*

니나 : *미안해요, 클레이 오리버니. 나… 아, 맞다. 오리버니, 음… 그러니까 류하고 마스터씨예요.*

클레이 : *흠? 일단 얘기를 들어 볼까.*

(자초지종을 설명한다)

클레이 : *그랬군.*

니나 : *나, 결국은 사막배의 부품도 얻지 못하고 류나 마스터씨에게 이래저래 도움만 받아서….*

클레이 : *부품의 일이라면 괜찮다. 니나가 무사히 돌아온 것만도 다행이야. 니나를 혼자 보낸 내가 잘못했다.*

니나 : *오리버니….*

마스터 : *이 사막배는 사막의 용이 부순 것 같다고 마스터, 말합니다요.*

클레이 : *맞는데… 어떻게 그걸 알았지?*

마스터 : *마스터는 그런 것을 알 수 있는 것 같습니다. 마스터, 이제 잡니다요.*

크레이 : *미안하다. 지쳤겠군. 어쨌건 두 사람에겐 감사를 표하지. 오늘밤은 좀 불편하겠지만 여기서 쉬게.*

그날 밤, 나는 꿈을 꾸었습니다.

꿈속(夢の中)

어이없게도 이번엔 니나의 꿈속에서의 진행이다. 어째서인지 꿈속에서 얻은 경험치와 아이템이 현실로 그대로 이어진다. 경험치야, 꿈에서의 간접경험에 의한 성장이라고 해두겠지만… 아이템은 뭘로 설명할 건데?

클레이 : *여기다, 여기에 에리나가!*

니나 : *류 덕분이에요. 그쵸?*

클레이 : *기뻐하는 것은 에리나를 찾은 후에 해도 돼. 가자!*

시작되는 곳에 세이브 포인트(푸른 책)가 있으니, 우선 세이브를 한 후에 진행하도록 하자. 예지몽이랄까, 이 꿈속에 등장하는 장소는 이후에 실제로 세 사람이 지나갈 곳이다. 그 때 등장할 마물들이 그대로 등장하기 때문에, 지금의 파티로는 대단히 어려울 것이다. 다행히 인카운트율이 낮기는 하지만 잘못 걸리면 대단히 고생하게 된다. 섣불리 움직이지 말고 신속하게 앞으로 진행하는 것만을 생각하자.

좁은 복도를 지나 넓은 홀로 나오면, 반대편에서 누군가 들어온다. 미리 낌새를 챈 일행은 커튼 뒤로 숨어서 그들의 이야기를 듣는데….

윤나 : *그리고… 어떻습니까, 재물의 상태는?*

부하 : *예, 윤나님. 지금도 계속 성장하고 있습니다.*

윤나 : *음, 그것 괜찮군요.*

클레이 : *칫, 곤란하군. 저쪽에서 커튼의 뒤로 돌아가자. 천천히 움직여.*

이제 커튼의 뒤로 돌아(시점을 전환하면 움직이기 편하다) 맞은 편의 문까지 가면, 꿈에서 깨어나게 된다.

클레이 : *꿈?*

니나 : *저하고 오리버니, 류가….*

클레이 : *에리나를 구하러 가는 꿈…인가?*

니나 : *그럼 오리버니도 같은 꿈을?*

마스터 : *그건 류가 꾼 꿈이라고 마스터, 말합니다요.*

니나 : *마스터씨, 대체 그건….*

마스터 : *용안이 본 시간의 저편. 그렇게 될 지도 모르는 시간의 저편…인 것 같습니다요.*

니나 : *그러니까, 즉….*

클레이 : *즉, 류를 데리고 가면… 꿈에서 본 그 장소에, 에리나가 있을 지도 모르는 그곳에 갈 수 있다는 건가?*

마스터 : *그런 것 같습니다요.*

클레이 : *꿈이 진짜인지 아닌지는 모르겠지만, 나는 믿고싶다.*

니나 : *지금까지 언니를 찾을 단서는 아무 것도 없었지만, 이제 조금 언니에게 가까워진 듯한 기분이네요. 류 덕분이에요. 그쵸?*

마스터 : *마스터, 류가 가는 곳으로 가라고 말합니다요.*

클레이 : *그럼, 출발하지. 사막배를 쓸 수 없으니 사막을 빙 돌아 해안을 따라 북상한다.*

크로크 골짜기 (クロクの谷)

챔버 서쪽의 크로크 골짜기. 던전이라고 하기에도 부끄러운 던전이지만… 첫 번째 전승사인 라울프를 만날 수 있다. 처음과 끝은 항상 의미있다고 하지 않는가. …아니 뭐, 그냥 그렇다는….

▲ 스승님!

● Items 딥다이브(ディープダイブ)

라울프를 전승사로 맞이한 뒤, 댐으로 가자.

댐(ダム)

● Items 숏소드, 원기옥 2개

진흙의 강을 건너기 위해 댐에 도착한 일행. 통과해도 괜찮냐는 일행의 물음에, 댐의 인부는 진흙탕 밑에 있던 용이 최근 난폭해져서 매우 위험하다고 한다. 특히 최근에는 수문이 무너지기도 하는 모양으로, 댐 자체가 붕괴될 위험도 있는 것 같다. …제길, 그렇다고 안 지나갈 수도 없지 않은가. 달리 길이 없단 말야.

댐의 통로를 통해 아래쪽으로 이동하다 보면, 많은 사람들이 일하고 있는 댐의 이면

으로 갈 수 있다. 바닥이 질척한 것인지, 통행용 판자를 놓았는데 이 위에서 벗어나면 대시가 불가능해진다. 이렇게 질척한 곳에서 일하고 있는 사람들은 물에서 사금이라도 모으고 있는 것일까… 정말 열심히 일한다. 한 사람만 빼고…. 감독관이라도 되는 것 같다. 아무래도 책임자일 테니 그 사람에게 말을 걸어 보면, 건너편의 암벽을 건너는 방법을 문의하는 니나에게 나름대로 친절하게 답해준다. 위쪽의 수문을 일단 꽉 닫은 다음 반대편으로 건너가, 그쪽의 리프트로 벼랑 위로 올라가면 된다고 한다. 덧붙여, 수문을 닫을 수 있는 제어실의 열쇠는 흰옷에 튜브를 낀 로페라는 사람이 갖고있다고 한다. 흰옷에 튜브를 낀 사람은 바로 근처에 있으니, 말을 걸고 열쇠를 받도록 하자.

▲ 이 사람이 로페

열쇠를 받았다면, 다시 댐 안으로 돌아가 수문 제어실로 들어가자. 첫 번째의 수문은 안의 레버를 당기기만 해도 닫혀진다. 이제 위로 올라가 닫힌 수문을 통해 옆으로 건너가자. 이 쪽의 수문도 열려 있어서 닫아주지 않으면 건널 수 없을 듯하다. 역시 제어실은 아래에 있으니 일단 내려가자. 곳곳에 있는 아이템들은 놓치지 않게 주의. 제어실로 들어가서 수문 조절 레버를 당기면… 뭔가 작동하는 것처럼 보였지만, 아무 변화가 없다. 어라, 하는 순간 어떤 소녀가 다가와 있다. 제어장치의 상태가 좋지 않은 듯하다. 프라이보일을 고속으로 돌린 후에 스위치를 누르면 수문을 닫을 수 있을 거라고 하니, 해보자. 프라이보일을 회전하는 것은 방향키. 물론 아날로그 방향키도 가능. 최대한 빨리 회전시켜 보일의 회전을 가속하다 보면, 소녀가 신호를 해 줄 것이다. 이 때 ○버튼을 누르면 제어장치에 시동이 걸리고, 수문을 닫을 수 있다.

▲ 사각에 아이템이 감춰져 있다

닫힌 수문으로 올라가 반대편으로 건너면, 다시 댐의 이면으로 내려올 수 있다. 다리를 내리고 감독관에게 돌아가 열쇠를 돌려주도록 하자. 그는 수문이 닫히면 자기들은 일을 할 수 없다며 로페에게 다시 수문을 열고 오라고 하는데… 방해한 거였구나. 그 때 댐 위에서 울리는 경계경보. 수문이 부서진 것이다. 진흙이 넘치려고 하는 것. 감독관은 자기도 도망쳐야 하기 때문에 도와줄 시간이 없다며 리프트의 크랭크를 주고 가버린다. 이쪽도 시간 없잖아. 재빨리 리프트로 가자. 하지만 어째 리프트는 제대로 움직여 주질 않고… 결국 진흙은 범람, 일행은 간발의 차이로 휩쓸리는 것을 피하게 되었다. 마지막으로 일행이 본 것은 신나서 진흙에 떠내려가는 로페… 튜브는 그런 용도였군.

용을 만나는 절벽

일하고 있던 사람들이 조금 걱정되긴 하지만, 이쪽은 이쪽대로 걸음을 재촉해야 할 사정이 있는 것. 서둘러 움직이자. 댐에서 북서쪽으로 조금 이동하면, 암벽 근처에서 잠시 멈추게 된다. 그리고 그 곳에서….

니나 : 와, 멋있다.
클레이 : 여기서 동쪽으로 가면 키리아라는 마을이 있다. 그 마을에 세네스타로 가는 샛길이 있을 거다.
(용의 형상이 나타난다)

▲ 아름다워…

니나 : 이건….
클레이 : 댐을 무너뜨린 용…인가?
(바위 위에 정체불명의 할머니 등장)
할머니 : 이렇게 바위 근처에 용이 나타나다니… 당신들, 용과 관계되어 버렸군.
니나 : 할머니, 용에 대해 잘 아시나요?
클레이 : 댐을 습격해 범람시킨 것이 이 용인가?
할머니 : 용은 사람을 습격하거나 하지 않아. 용은 뭔가를 전하고 싶었던 거야.
니나 : 용은 무슨 말을 하고 싶은 걸까요?
할머니 : 인간이 용을 파악할 수는 없어. 단지 점을 치거나 노래할 수 있을 뿐이지. 당신들, 내 노래를 듣고싶지 않아? 싸게 해 줄게.

▲ 돈을 어디로 받는 거야?

할머니의 노래를 듣기 위해서는 돈을 지불해야 한다. 10제니와 100제니. 100제니를 던져 주면 바로 용의 노래를 불러 주지만, 10제니를 던져 주면 엉뚱한 노래를 해 버린다. 하지만 이 것을 네 번 되풀이하면, 결국 네 번째에는 용의 노래를 들려주는데… 시간이냐 60제니냐, 어느 것이 소중한지는 당신의 판단.

> 변하지 않는 존재의 인도
> 세상을 바꾸어 가는 그 목소리를 듣는 자
> 운명을 보라

클레이 : 그게 뭐야, 전혀 모르겠잖아!
할머니 : 용이 움직일 때 세계도 움직이는 법. 당신들도 그것에 끌려 들어간 거야.
클레이 : 우리들은 서둘러 가야겠다. 용 따위에 신경 쓸 여유는 없으니까. 어쨌건, 예를 표한다.
니나 : 노래 고마웠어요, 할머니
할머니 : 끌려 들어간 정도가 아니야, 용을 쫓아가고 있어….

키리아 마을
(キリアの村)

● Items 400제니, 생선대가리, 죽음의 죽

함정 투성이의 마을 키리아. 마을을 돌아다니다가 뭔가 '이것은 수상하다!' 싶은 것은 모두 함정이라고 봐도 좋을 정도. 물론, 함정에 걸린다고 해서 손해볼 것은 없지만… 그냥 왠지 X밟은 느낌이니까. 여관 뒤에는 아이템 상자가 있는데 이것조차 뭔가 함정인 것인지… 조사하면 미믹 세 마리와 전투를 벌이게 된다! 전투는 설명할 필요도 없이 간단. 미믹들을 없애면 마스터용 무기인 노던글러브를 얻을 수 있다. 이럴 거면 그냥 주면 좋잖아!

▲ 이 녀석이 문제의 미믹

이제 키리아 마을에 온 목적인, 세네스타로 가는 샛길로 가야 하는데, 샛길을 지키는 보초들이 촌장의 허가없이는 샛길을 이용할 수 없다며 들여보내 주지 않는다. 에잇, 치사해! 그렇다고 곧장 촌장의 집으로 들어갔다가는 함정에 걸려 앵무새의 비웃음을 살 뿐. 우선은 촌장의 집 뒤에 있는 구덩이 함정으로 뛰어들자. 빠지는 게 아니라 어디까지나 뛰어드는 거다! 제대로 뛰어들면 촌장의 집 안쪽으로 들어갈 수 있다. 그러나 촌장의 모습은 보이지 않고… 앵무새만이 집을 지키고 있다. 게다가 앵무새는 관서 사투리로 혼자서 만담식 끝말잇기를 즐기고 있는데… 동참해 주자. 앵무새를 만족시키면 촌장에 대한 이야기를 들을 수 있다(2, 2, 3, 4, 1의 순으로 선택하면 된다). 앵무새의 말로는 촌장이 서쪽의 숲으로 갔다고 하는데, 그럼 우리도 가야 하지 않겠나.

▲ 만담가 앵무새

서쪽의 숲 (西の森)

Items 뾰족한 나뭇가지, 오리하림, 지혜의 씨앗, 약초 4개, 땅의 부적

촌장을 찾으려는 일념하에 달려온 서쪽의 숲. 두리번두리번 돌아다니다 보면 참해 보이는 총각이 있는데, 물론 촌장일 리는 없다. 그의 말로는 촌장이 숲에 들어가 있는 것은 확실하지만 행방불명되었다고 한다. 연유를 들어보니, 숲에 상당히 성가신 짐승이 있어서 자신과 촌장이 녀석들을 없애버리러 왔지만 덫을 너무 많이 만들어서 어디에 놓았는지조차 알 수 없으며 그 와중에 촌장이 실종된 것이란다. 아마도 짐승에게 잡혀 있거나 자신이 놓은 덫에 걸렸을 거라고 하는데… 대체 이 마을은? 촌장을 찾겠다는 일행에게 총각은 사과 하나를 주면서 사과를 나무 그루터기에 놓아두면 짐승을 유인할 수 있을 거라고 한다. 또, 총각이 서 있는 곳 옆에는 사과나무가 있는데, 마스터의 퍼스널 액션인 들이받기로 쿵 쿵 치면 사과가 하나씩 떨어진다. 사과를 팔아 일확천금…도 말리지는 않겠지만, 말리지는 않겠지만….

▲ 발자국을 따라 뛴다

숲으로 들어가면 역시나 함정 밭. 촌장을 찾는 것은 총각이 가르쳐준 대로 그루터기에 사과를 올려두자(그루터기 앞에서 ×버튼). 그후 사과를 집어먹고 달아나는 짐승의 발자국을 뒤따라가도 되지만… 금방 사라지는 발자국을 허겁지겁 좇다 보면 아이템들을 모두 놓치게 되니 그냥 여유 있게 직접 찾을 것을 권한다.

니나 : 아, 설마 촌장님?
촌장 : 쉿, 조용!
(정체불명의 짐승 등장)
촌장 : 와하하하! 어떠냐, 나의 함정이! 너희들, 봤지? 드디어 내가 그 짐승을 쫓아냈어! 역시 내 함정이야, 굉장하지 않아? 으하하하! 꼴 좋다, 알겠냐, 짐승놈아! 네놈 엄마는 룰룩배꼽이다!
(갑자기 어린 짐승의 어미 등장)
촌장 : 설마… 어미?

BOSS

마망

HP: 3600

EXP: 1500

전리품: 450제니, 사과, 플레임글러브

뭔가 억울하게 시작되는 전투. 마망이 등장할 때의 촌장의 얼굴을 직접 보고 싶은데~. 각설하고, 마망의 바디 프레스는 매우 강력하다. 게다가 전체를 공격하는 브레이를 사용하기 때문에, 회복은 생각지 않고 공격만 했다가는 큰코다치게 된다. HP가 절반이하로 떨어진 동료는 바로바로 리리프로 회복하자. 땅 속성 마법은 쓰지 않는 것이 좋다.

촌장 : 아이, 도와줘서 고마워. 그런데… 당신들, 누구지?
니나 : 저, 키리아 마을의 촌장님…이시죠?
촌장 : 그런데… 뭔가 나한테 용무가 있는 건가. 우선 마을로 돌아가서 얘기하도록 하지.
(마을로 귀환)
촌장 : 흠… 마을이 함정 투성이라 놀랐나?
니나 : 네, 조금.
촌장 : 하지만 여기에는 이유가 있지.
니나 : 세네스타로의… 샛길 때문인가요?
촌장 : 뭐야, 알고 있었나? 그래, 여기에는 세네스타로 가는 샛길이 있지. 전쟁 때 많은 사람들이 세네스타에서 샛길로 도망쳐 왔던 거야. 뭐, 그리고 전쟁이 끝난 뒤에도 만일의 사태에 안전하게 도망칠 수 있는 길을 지키고 있는 거다.
클레이 : 저, 촌장님. 저희들은 그 샛길을 지나가고 싶습니다만….
촌장 : 예, 음…. 뭐, 상관없겠지. 당신들, 제국의 일당들 같지는 않으니까. 내일 아침에 샛길 문을 열어두도록 하겠네. 오늘밤은 마을에서 푹 쉬게.

산장 (山小屋)

어딘가의 산장에서 정신을 차린 포울. 그런가, 계곡으로 떨어진 뒤… 정신을 잃은 것 같지만 어쨌든 살아난 거군.

바바렐 : 정신이 들었구나. 몸은 이제 괜찮은 거냐. 꽤 오랫동안 의식을 잃고 있었는데. 아아, 그렇지. 여기는 짐가 산 속이고, 나는 바바렐이라는 사람이다. 며칠 전에 아래쪽에 있는 냇가에 쓰러져 있는 너를 발견하고 산장으로 데려왔다.
포울 : 그랬나. 신세졌군. 바바렐이었나.
바바렐 : 그런 건 됐지만… 괜찮은 거냐?
(무리해서 걷다가 다시 쓰러진다)
바바렐 : 무리하지 마. 죽으면 재미없다구. 조금만 더 쉬어라. 아니면, 뭔가 다급한 일이라도 있는 거냐, 너?
포울 : 포울… 이름이다.
바바렐 : 호, 포울? 초대 황제폐하와 같은 이름이군.

CHAPTER 3 사라진 왕녀

나나 : 감사합니다. 촌장님. 샛길 지나가게 해 주셔서.

촌장 : 됐어. 신경 쓰지 말게. 샛길 입구는 그쪽의 작은 길을 따라 가면 되네.

클레이 : 음. 그럼 갈까.

(폼잡고 걷다가 함정에 빠지는 클레이)

샛길(抜け道)

● Items 물구슬, 각성제, 500제니

이제 함정에서 나와 샛길을 통해 세네스타로 가자. 샛길에서 자주 마주치게 되는 적 군대박쥐(ぐんだいコウモリ)에게는 스킬 새도우워크를 러닝할 수 있으니 참고. 간혹 쓸 때가 있는 스킬이다. 던전 자체의 구성은 지극히 단순하므로, 앞만 보고 달려도 GREAT.

세네스타 (セネスタ)

클레이 : 여기가 세네스타··· 최전선의 마을인가.

나나 : 챔버 마을처럼 자주에 걸려 있었다고 들었는데··· 활기찬 마을이네요.

클레이 : 에리나는 이 마을에서 행방이 묘연해졌어.

나나 : 그러니까, 확실히 이 마을에 언니의 흔적이 있겠군요.

에리나 왕녀가 마지막으로 들른 마을 세네스타. 에리나의 행방에 대해 단서를 찾아야 할 텐데··· 일단은 휴식을 취한 후, 리타 수녀가 운영하는 고아원으로 가자. 고아원에는 전쟁으로 부모를 잃은 아이들이 보호받고 있다. ···이래서 전쟁은 싫어. 그리고 고아원의 문을 나서면 세네스타 최고의 악동을 만나게 되는데···.

수녀 : 기다려, 치노!

(비명을 지르며 넘어지고 아이는 달아난다)

수녀 : 헉헉··· 저 애를, 치노를··· 붙잡지 않으면··· 후우···.

치노 : 뭐야··· 나를 잡으려고? 휭 하고 도망칠 테니까 확 하고 잡아봐!

바람처럼 달아나는 치노를 잡아야 한다. 달아나는 속도가 매우 빠르기 때문에, 뒤에서 쫓아가는 것으로는 절대 잡을 수 없고, 치노가 달아나는 길목을 지키고 있다가 덮쳐야 한다. 너무 멀리서 달려들면 재빨리 뒤로 돌아 도망쳐 버리므로, 가까이 다가오기를 기다려 붙잡자.

치노 : 쳇 알았어··· 휘릭 하고 돌아가면 되지?

(고아원으로)

리타 : 돌아오셨나요··· 치노도 같이 왔군요.

수녀 : 네, 리타님, 이분들이 치노를 붙잡는 것을 도와주셨어요.

리타 : 저런··· 대단히 감사합니다. 그럼, 모두 모였으니 식사를 시작합시다. 자, 여러분. 그럼 그 사이에 위에서 얘기라도 나눌까요.

(일행은 위층으로 올라간다)

리타 : ···네에, 확실히 에리나님은 여기에 오셨었지요. 정말 상냥한 분이라, 전쟁으로 부모를 잃은 아이들에게 많은 선물을···.

클레이 : 그리고, 그 뒤에 에리나 일행이 어디로 갔는지 모르십니까?

리타 : 그건 잘 모르겠습니다만.

나나 : 작은 도움이라도 받고 싶습니다.

치노 : 나 알아!

리타 : 치노.

나나 : 치노군, 언니가··· 왕녀님이 어디로 갔는지 알아?

치노 : 응, 팟 하고 알아. 그치만, 간단히 알려줄 수는 없어! 아까 술래잡기에서 잡혔으니까, 이번에는 숨바꼭질에서 우리에게 이기면 가르쳐 줄께! 애들아, 숨바꼭질이다!

(마을 전체에 흩어져 숨는 아이들)

리타 : 저런, 신경쓰실 필요 없습니다.

나나 : 아뇨, 괜찮습니다. 하지만 치노가 언니에 대해 알고 있다면, 뭐라도 좋으니 알고 싶어요. 찾으러 가죠.

▲ 이렇게 보이지 않는 곳에도 숨어 있다.

느닷없는 아이들과의 숨바꼭질. 마을 곳곳에 흩어져 있기 때문에 찾으러 다니는 것도 상당히 귀찮다. 찾아야 할 아이들은 모두 8명. 고아원에 둘, 고아원 동쪽 벽에 하나, 마을 정문에 하나, 북서쪽 계단 뒤에 하나, 말없는 여인 옆에 하나, 여관 2층에 하나 있다. 허나 정작 치노는 보이지 않는데··· 고아원으로 돌아가 수녀에게 말을 걸어 보면, 치노가 도망갔을 거라며 걱정한다. 옆에서 듣던 도모타가 치노는 지하에 숨어 있을 거라고 한다. 마을의··· 지하?

▲ 지금이 찬스!

성벽 위에 있는 지하로 내려가는 계단은 경비가 지키고 있다. 경비에게 자초지종을 설명하면, 이 아저씨는 상당히 건방진 말투로 자신이 지키고 있었기 때문에 꼬마가 들어갔을 리가 없다고 한다. 그리고는 갑자기 목이 마르다고··· 옆에 있는 물장수 아가씨에게 말을 걸면, 잠시 후 경비가 물을 사먹으러 간다. ···철통같은 경비라고?

세네스타 지하

● Items 각성제, 프로테인, 80제니

▲ 치노는 이곳에 숨어 있다

계단을 따라 쭉 내려가다 보면, 치노가 숨어 있는 방이 보인다. 하지만 방은 철창으로 잠겨 있어서 열리지 않으니 우선 앞쪽의 계단을 통해 위층으로 올라가서 바닥의 구멍으로 뛰어들어 아래로 떨어져야 한다. 드디어 찾은 치노, 이것으로 숨바꼭질도 종료.

치노 : 쳇, 들켰잖아! 여기라면 괜찮을 거라고 생각했는데!

(고아원으로 돌아간다)

나나 : 그럼 치노군, 언니··· 왕녀님의 일, 가르쳐 줄래?

치노 : 그래, 약속이니까. 그 예쁜 왕녀님이 이 마을에서 출발할 때···.

(회상)

치노 : 나, 문까지 쫓아갔었어. 그런데··· 문을 나

서는 왕녀님 일행에게 말을 거는 녀석들이 있었지.

(리턴)

클레이 : *그게 누구였지? 어떤 녀석들이었나?*

치노 : *… 잘은 모르지만, 한 사람은 상인인 마로크였어.*

리타 : *마로크씨는 이 마을에 사는 상인으로, 큰 사막배로 제국 쪽과도 교역을 하고 있지요.*

나나 : *제국? 그럼 언니는… 서쪽으로….*

클레이 : *미안합니다만, 그 마로크인가 하는 사람은 어디에 있죠?*

치노 : *마로크네 집은 마을 한가운데에 있어. 경호원이 사람이 집 앞에 서 있지.*

클레이 : *어쨌든, 그 마로크를 만나 보죠. 감사합니다. 신세졌습니다.*

이제 고아원을 나와 마로크의 저택으로 가자. 문 앞의 경호원에게 말을 걸면 도무지 들여보내줄 생각은 없는 듯 하고, 어째서인지 덤벼 온다. 이 남자와의 만남이 바로 징한 인연의 시작이다!

BOSS

칸(カーン)

HP: 3000

EXP: 1000

전리품: 특공약

고함, 기합모으기 등을 러닝할 수 없다. 썩 높은 HP도 아니고 그다지 강렬한 공격을 해 오지도 않으니 간단히 이길 수 있다.

마로크 : *이야, 대단하군요 여러분! 제게 용무가 있으시다구요? 마로크입니다. 안에서 얘기를 들어 보도록 할까요.*

(마로크의 집 안)

마로크 : *윈디아의 왕녀님? 확실히, 그런 느낌의 사람을 사막배에 태웠었습니다.*

나나 : *언니를 어디로 납치한 거죠!*

마로크 : *납치하거나 한 게 아닙니다! 저는 부탁을 받고 그분을 서쪽까지 데려다 드린 겁니다!*

클레이 : *어떻게 된 건지… 설명해 줘.*

마로크 : *설명이고 뭐고… 왕녀님이 제국에 가고 싶다고 부탁했습니다.*

클레이 : *뭐라고! 어째서 에리나가 적의 땅에 가야 했다는 거냐!*

마로크 : *모르죠…. 그보다, 당신들, 그 왕녀님을 찾기 위해 제가 협력하기를 바라는 거죠?*

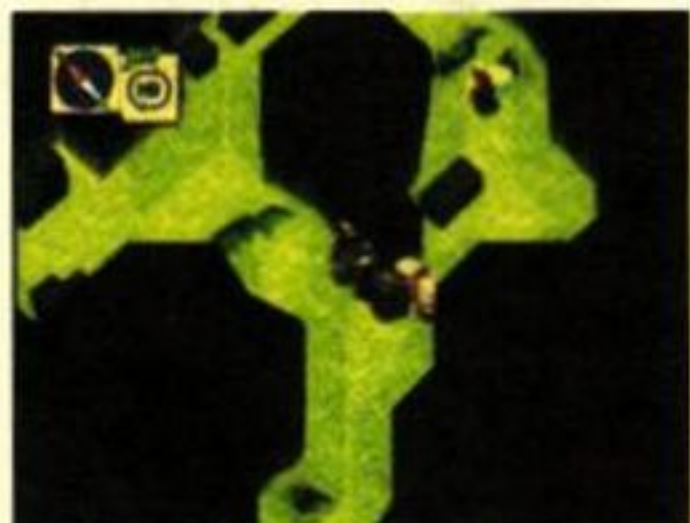
(일동 끄덕끄덕)

마로크 : *그렇다면 좀 더 예의바르게 행동해 주시지 않겠습니까? 뭐, 그렇게 말한다고 해도 달라질 거야 없겠지만, 그 전에, 조금 움직여 볼까?*

이 능글능글한 마로크는, 자신이 협력해 주는 대신 일행에게 심부름을 시키려고 하고 있다. 게다가 니나에게는 자신의 방에서 또 다른 무언가를 시키려고 하고… 어쨌든, 일행이 맡은 일은 도둑맞은 상품을 되찾아 오는 것. 마을 문 앞에 있는 행상에게 물어보면 도적인지 아닌지는 모르지만 동쪽의 거리에서 큰짐을 갖고 있는 남자를 봤다고 한다. 동쪽… 이라고, 이제, 마을을 나와 동쪽으로 움직여 보자. 도중에 나타나는 ?에 들어가면 역시 큰짐을 짊어진 사내를 만날 수 있다. 순진한 클레이는 그에게 가서 근처에 도적이 없냐고 물어보고, 사내는 마로크의 이름을 듣자마자 바람처럼 도망쳐 버린다. 뒤늦게 그 남자가 문제의 도적임을 알아챈 클레이. …바보?

▲ 문제의 도적

아지트(アジト)

이제 동쪽의 아지트로 가자. 굉장한 속도로 도망다니는 도적을 잡아야 하는데, 발이 워낙에 빨라서 무턱대고 쫓아다녀서는 33년 동안 잡을 수 없다. 우선, 선두를 클레이로 전환한 뒤 여기저기 버려진 나무통으로 사진과 같이 길을 막아야 한다. 그리고 막힌 길로 도적을 몰아 가면 오케이. 가두었다고 해서 마음을 놓았다가는 순간에 튀어나가는 도적을 망연자실하게 바라볼 수밖에 없으니 방심은 절대 금물. 한쪽으로 몰아 넣은 후에 조심조심 다가가서 잡아야 한다.

▲ 이렇게 몰아 넣자

그러나 정작 붙잡은 남자는 도적은 자기가 아니라 오히려 마로크라고 한다. 물건은 원래 이 남자의 것이었으나 마로크가 강제적으로 거저나 다름없는 값에 매입한 듯. 허허, 그러게 능글능글해 보이더라니. 결국 일행은 물건이 남자 것이라고 인정하고 마로크에게 돌아가는데 마로크는 화를 내며 어떻게 샀던 자기 것은 자기 것이라고 한다. 그리고 이번엔 머리를 쓰지 않아도 좋은 일을 시키겠다고 하며 세네스타 북쪽의 사막배의 부두로 보낸다.

부두(さんばし)

부두에서 우선 해야할 일은 창고의 짐 정리. 정해진 장소에 항아리는 항아리끼리 나무통은 나무통끼리 몰아서 정리해야 한다. 더불어 낡아빠진 나무통은 없애달라고 하니, 클레이와 마스터를 선두로 써야 한다. 짐을 미는 것은 클레이로, 나무통을 파괴하는 것은 마스터로 하면 OK. 최대한 빨리 끝내야 높은 보너스 포인트를 얻을 수 있다.

▲ 이렇게 정리

두 번째의 일은 크레인을 조작하여 짐을 배에 싣는 일. 방향키의 상하좌우로 크레인의 팔을 조작하여 후크가 짐의 바로 위에 위치할 때 ○버튼을 누르면 짐을 들어올릴 수 있다. 들어올린 짐은 다시 한 번 ○버튼을 눌러 배로 옮길 수 있다. 후크의 바로 아래에 생기는 그림자를 잘 보고 크레인을 조작하는 것이 중요. 파란색 마크가 있는 곳에 짐을 쌓으면 보다 높은 포인트를 얻을 수 있다.

두 번째 일까지 마치면, 니나와 마로크가 온다. 마로크는 취득한 포인트에 따라 스트로에서 포크까지의 식기를 선물로 준다. 그리고, 이제 사막배에 타고 사막을 건널 수 있다. 그것도 VIP룸에! …인데… VIP룸이라는 게….

산장

바바렐 : *이제 괜찮나?*

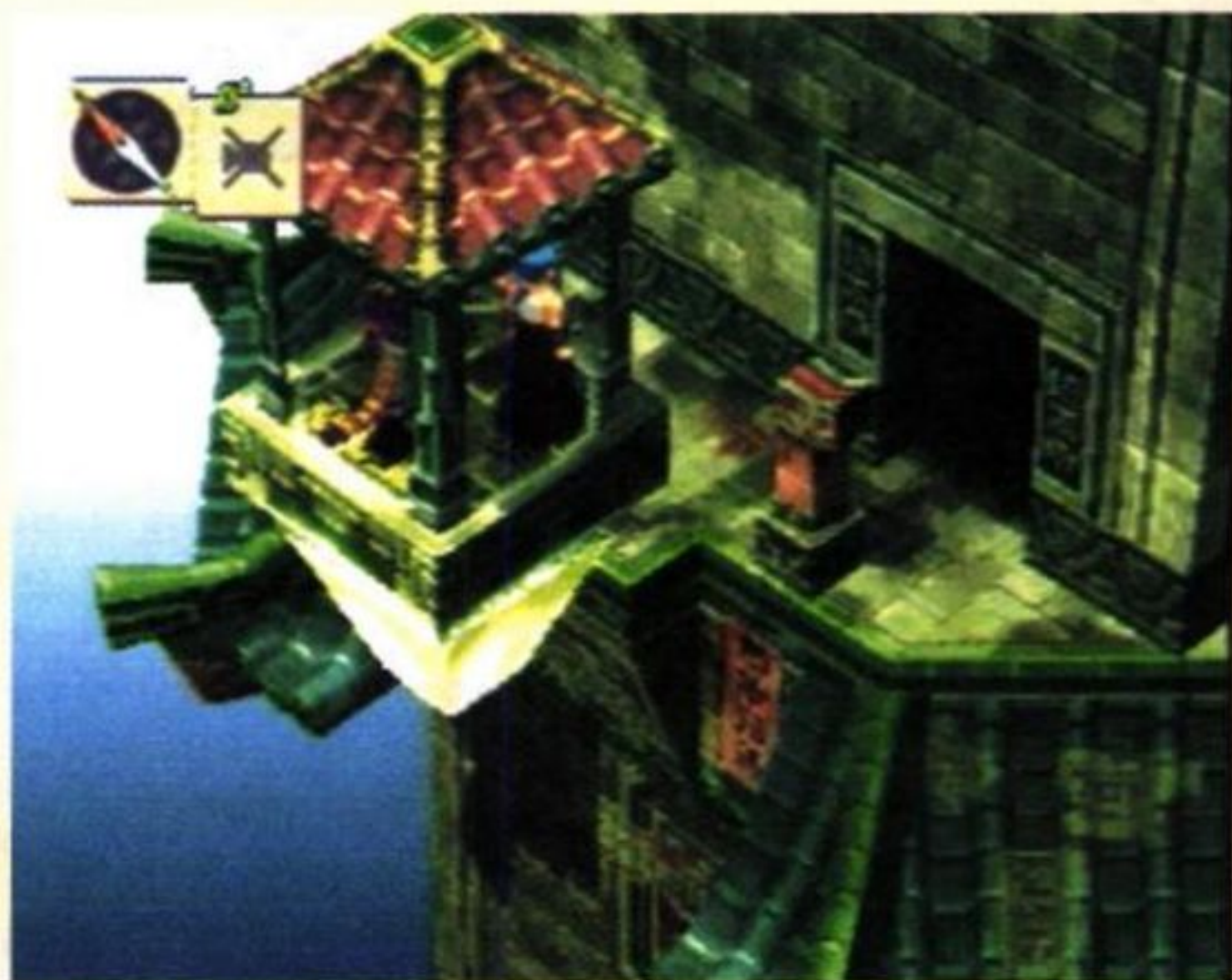
포울 : *신세졌다, 바바렐. 나는 떠난다.*

바바렐 : *포울… 이유가 있는지 어떤지 듣지 못했다. 네 그 상처, 또 싸움을 시작하는 건가? …오랫동안 싸워왔던 게지. 기분은 이해하겠다.*

포울 : 군대에 있었나?

바바멜 : 아아, 그랬던 적도 있었는데, 뭐랄까, 바보 같아져서 그만둬 버렸지. 그 전쟁도 초대 신황님이 시작했을 때는 의미가 있었을 지도 모르지만 오랫동안 계속되면서 의미를 알 수 없게 되어 버렸어.

포울 : 모르겠어. 변하는 존재인가. …아니, 아무 것도 아니다. 그럼, 이만.

산을 내려가는 포울. 그러나, 포울의 소재를 파악한 윰이 벌써 도착해 있다. …재길, 윰은 또 다시 마물을 소환하여 포울을 공격하는데….

BOSS 카프(カッー)

HP: 20000

EXP: 22000

전리품: 불꽃의 부적, 엠브러시아

공격력이 상당하기 때문에, 트랜스하지 않으면 곤란한 상황을 겪게 될 것이다. 전투가 시작되자마자 트랜스하여 브레스를 주로 하여 공격하자.

윰 : 대단하군요 신황 폐하, 라고 해드리겠습니다. 이렇게까지 힘을 되찾을 줄이야!

포울 : 확실히, 내 힘은 완전하다고 말할 수 없지. 하지만, 변화하는 몸을 가진 너희들 인간이 신에게 도전해봐야 소용없다는 것 정도는 알아둬라.

윰 : 그렇지만, 방금 신황 폐하가 쓰러뜨리신 것은 제가 부리는 마물의 그야말로 일부에 불과합니다. 게다가 포울님의 반신은 막 태어났을 뿐입니다. 어린아이나 다름없는 신이라면 우리가 손에 넣는 것도 쉽지 않을까요?

포울 : 그렇다면, 너희들이 내 반신과 만나기 전에 제도로 가야겠군!

윰 : 앗, 하늘로… 도망치는 거냐!

하시비트 마을 (ハシビトの町)

포울은 용으로 변신하여 힘껏 도망치지만, 윰의 몬스터에게 쫓겨 이내 격추당하고 만다. …신이라며?

드디어 사막을 건너 도착한 하시비트 마을. 제국령인지라 행동이 자유롭지 않을 것이라 생각했건만 출입국의 통제만 엄격할 뿐인 것 같다.

이 곳에서는 동쪽과 서쪽의 대륙을 연결하는 대제교를 이용할 수 있다. 대제교는 실제의 다리가 아니라, 마법의 힘을 이용하여 사람이나 물건 등을 순식간에 전이시켜 주는 장치라고 한다. 우선 마을 한쪽에 있는 탑을 따라 대제교로 올라가자.

▲ 리프트를 타고 룰룰룰

대제교(大帝橋)

● Items 약초, 유리가면

다층구조이지만, 층 하나하나가 단순하므로 그리 복잡한 던전은 아니다. 중간중간 승강기를 이용하여 올라가면 이내 대제교의 전송장치가 있는 최상층에 도착하게 된다.

클레이 : 이것이 전송장치….

니나 : 승강기가!

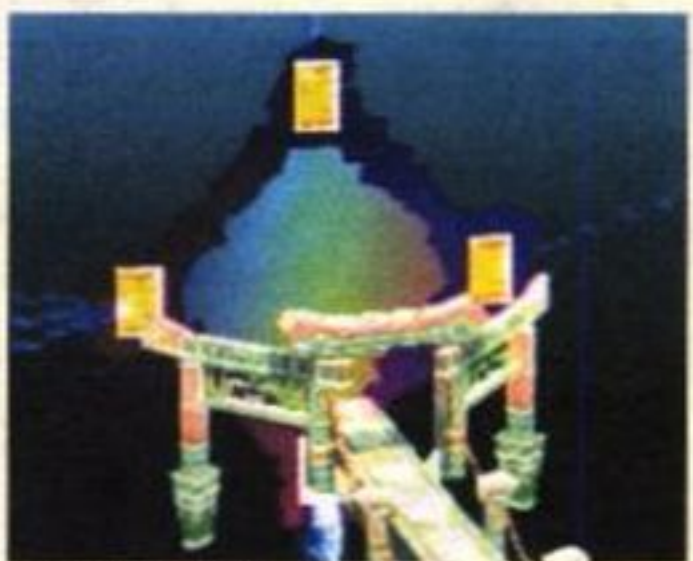
(번개가 파팡)

클레이 : 뭐…지?

(게이트가 열린다)

니나 : 작동한 것 같네요.

클레이 : 가보자. 저리로 뛰어들면 전송되는 것 같다.

랏소 : 기다리시오.

▲ 게이트가 열렸다

(승강기가 올라온다)

랏소 : 하아, 뻔뻔스러운 사람들이군. 허가도 없이 제국의 장치를 사용하려 하다니!

클레이 : 싸울 생각은 없다. 그냥 보내줄 수는 없나?

랏소 : 빚이 있어서, 그쪽에 그 때는 아팠다고.

클레이 : 그냥 보내주면 될 것을… 하지만, 혼자서 덤비는 것은 무모하다고 생각하지 않나?

랏소 : 무슨 소리를 하는 거지? 내가 혼자서 온 것은… 너희들을 없애는 것은 나 혼자서도 충분하기 때문이다! 내 이름을 걸고 명한다. 공철귀 이메카프여, 나와라!

BOSS 이메카프(イメカプ)

HP: 6000

EXP: 2000

전리품: 메탈, 노던글러브

장갑이 매우 단단하여 일반 공격에 대한 방어력이 상당하다. 웬만한 공격으로는 거의 피해를 입힐 수 없을 정도. 단, 콤보 공격이 들어가면 장갑이 제 힘을 못쓰는데 거의 통상의 2배 데미지를 입힐 수 있다. 콤보 공격을 주로 하여 싸우면 낙승.

랏소 : 말도 안돼, 이카메프가….

니나 : 오라버니, 저거!

(게이트가 닫히고 있다)

클레이 : 장치가 멈추는 건가? … 뛰어!

(게이트를 통과하는 세 사람)

랏소 : 저것은… 용!

대제교 서쪽 (大帝橋西)

두근두근, 서쪽 대륙으로 넘어오고 말았다. 하지만 아직 에리나의 행방에 대한 실마리는 전혀 없는 상태… 어떻게 될 지는 모르

지만, 일단 대제교를 빠져나가고 보자. 양쪽의 게이트는 같은 구조로 이루어져 있으니, 동쪽의 구조를 기억해 그대로 따라 내려가면 간단.

▲ 표정이 압권

• Items 각성제 2개, 원기옥

동쪽과는 달리, 서쪽의 대제교에는 마을이 없다. 우선 월드맵으로 빠져나가 아스타나로 향하자.

아스타나 (アスタナ)

제국의 요새도시 아스타나. 마을 입구부터 보이는 거대한 주포가 명물이다. 이 곳에서도 에리나에 대한 실마리는 얻을 수 없다. 게다가 경비가 삼엄하여 요새 내부로 들어갈 수도 없다. 일단 마을을 돌아다니며 주민들과 이야기를 하다 보면 주포를 사용하기 위해 많은 양의 물이 있어야 하며, 아스타나 근처에는 수도교가 있어서 끊임없이 물이 공급된다는 이야기를 들을 수 있는데… 그렇, 그 수도를 통해 요새 내부로 잠입할 수 있지 않을까?

수도교 (水道橋)

• Items 특공약, 500제니

▲ 이런 것도 놓치지 말자

아스타나기지 지하 (アスタナ基地地下)

• Items 생명의 조각, 마법의 조각

수리공이라 속이고 수도교에 들어오는데 성공한 일행. 등장하는 적도 구미 일족뿐이고, 다리라는 구조물의 특성상 보이는 길만 따라가도 GOOD. 다리 끝에 있는 물탱크로 뛰어들어 요새로 잠입하자. 물탱크로 뛰어들기 전에 아이템을 모두 회수하도록.

일전에 니나의 꿈속에서 왔던 바로 그 곳. 캐릭터들의 대사 하나하나마저 완전히 같다(헌데 어째서 본인들은 의식하지 못하는 걸까). 물론, 꿈에서는 몬스터가 리빙아머 뿐이었지만, 등장하는 몬스터의 수도 늘었고, 책장 등에도 아이템을 얻을 수 있다.

▲ 커튼 뒤!

예전처럼 커튼의 뒤를 돌아 맞은편의 문으로 들어가면, 낌새를 챈 윤나라는 자가 워프하여 일행의 앞을 막아선다.

니나 : 들키지 않아서 다행이….

윤나 : 들켰습니다.

(다가가는 일행)

윤나 : 아, 안돼요. 지나갈 수 없습니다. 여기는 포우 제국의 건물입니다. 동방분들.

클레이 : 사람을… 찾고 있다.

니나 : 제 언니예요… 에리나라고 합니다. 여기에 왔다고….

클레이 : 알고 있나?

윤나 : 아, 안돼요 안돼. 가까이 오지 마세요. 에리나… 왕녀님? 그 분은 확실히 이 마을에 오셨었습니다. 상냥한 분이었죠. 전쟁으로 다친 사람들을 돌보기도 하시고… 하지만….

(경비들이 온다)

윤나 : 이제 안 계십니다. 그 분은 뭐, 유감입니다만… 거짓말은 아닙니다. 그건 그렇고 이제 돌아가 주시지 않겠습니까, 동방분들.

그렇게, 우리는 루디아로 쫓겨났습니다. 클레이 오라버니는 이번 일에 책임을 지고 연방의회에 심문 받고 있고, 우리는 감시자가 붙은 채 루디아에 머물게 되었습니다.

제 2장 변하지 않는 존재

CHAPTER 4 왕가의 검

루디아 (ルディア)

니나 : 류, 일어났어요? 뭔가 안 좋은 날씨네. 클레이 오라버니의 취조는 아직도 계속되고 있는 걸까. …루디아 성에 가보지 않을래요? 오라버니와 면회할 수 있을 지도 모르잖아요.
(아래층으로 내려간다)
니나 : 아, 맞아. 이분은 사이어스 씨에요. 우리가 달아나지 못하게 감시하는 분이죠. 오라버니를 내버려두고 도망칠 리도 없는데…. (문을 나선다)
사이어스 : 어, 어디 가? 나, 같이 가.

감시역이라고는 하지만, 사이어스도 일단은 동료로 행동한다. 클레이가 빠져 있기는 하지만 어쨌든 다섯 번째의 동료가 생긴 셈. 일단은 클레이의 면회를 신청하러 동쪽의 루디아 성으로 가보지만 면회는 정중히 (그러나 왠지 억울하게) 거절당하고 만다. 좌절한 니나는 류의 응원에 힘을 내고 남쪽의 후렌 마을로 가 보자고 한다. 클레이의 고향, 후렌….

파우즈의 숲 (パーウッズの森)

● Items 약초 3개, 마법의 조각

파우즈의 숲에서 만날 수 있는 너트 파이터는 매우 민첩하여 물리공격을 거의 다 피해낸다. HP가 매우 낮아 간단한 마법으로 가볍게 처리할 수 있긴 하지만, 이후 계속해서 등장하는 너트·볼트 시리즈들은 매우 귀찮은 적이 아닐 수 없다. 또, 우드(ウド)라는 녀석도 제법 황당해서, 평소에는 별 볼일 없는 잡것이지만, 불 속성의 공격을 받으면 불타기 시작하는데, 공격력이 월등히 높아지므로 주의해야 한다.

니나 : 무슨 소리 들리지 않아요?
(일동 도리도리)
니나 : 그나저나 안개가 이렇게 짙어졌어요.
마스터 : 마스터가 더 곤란해지기 전에 서두르자고 말합니다만.
니나 : 그렇네요. 서둘러 빠져나가죠.
(갑자기 니나가 작아진다)

▲ 쀼로롱

니다 : 어, 어라?
마스터 : 우후후, 니나, 없어졌네? 아, 재미있다.
사이어스 : 어…없, 없어졌다? 곤란하다!
마스터 : 떨어진 것은 아닌 것 같다고 마스터, 말합니다요.
니나 : 어, 어떻게 된 거지? 어서 원래대로 돌아가지 않으면….
사이어스 : 차…차, 찾아보자.
(조금 걷다 보면)
요정 : 성공이다! 그 여자애, 작아졌어!
요정2 : 야, 야, 나머지 세 사람한테도 뭔가 해보자!
요정3 : 뭘 할까… 재워버릴까?
(요정이 있는 쪽을 바라보는 마스터)
요정3 : 이, 이 녀석, 이 쪽 보고 있잖아?
요정1 : 그럴 리가 없는데! 우리는 사람들에게 보이지 않는단 말야!
(요정2를 때리는 마스터…)
요정1 : 우리를 봤다? 뭐지!(…)
요정1 : 재수없군. 이거 용안이잖아!
요정2 : 용안이라서 보였던 거구나.
마스터 : 대체 니나는 어떻게 한 거냐고 마스터가 묻습니다요.
요정1 : 들켰으니까 말해주는 거지만….
요정2 : 그 애, 작아졌어.
요정3 : 작은 새가 데려가 버렸어!
(새 둥우리에서 자고 있는 니나)
요정3 : 그러니까, 새 소리가 나는 나무를 찾아봐!
요정2 : 흔들면 떨어질 지도 몰라!
요정1 : 작아진 것은 시간이 다 되면 원래대로 돌아올 거야!
요정2&3 : 안녕, 용의 인간!
마스터 : 새 소리가 나는 나무를 찾아서 마스터가 들이받으면 될 거라고 마스터, 말합니다요.

새 둥지에서 깨어난 니나. 당황하고 있는 그녀 앞에 문제의 새가 나타난다. 잡아먹힐 거라 생각해서 도망치는 니나의 앞에 떨어지는 벌레… 녀석은 날개가 있는 니나가 새인 줄 알고 먹이를 가져 온 것이다. 정중히 사양해 보는 니나지만, 섭섭한 새는 공격해 오는데….

BOSS	새님
HP	600
EXP	250
전리품	100제니, 새똥, 나무낚싯대 or 대나무낚싯대

싸워도 싸우지 않아도 스토리에는 문제없다. 오히려 싸우지 않으면 대나무낚싯대를 얻을 수 있으니 이익

마스터 : 떨어지지 않네요… 한 번 더 할까요?
(쿵쿵 니나가 떨어지면서 커진다)
마스터 : 돌아왔네요, 니나.

▲ 어떻게 떨어지면 저렇게 깔리지?

(…)
니나 : 미미미안해요! 괜찮아요?
마스터 : 또 요정에게 뭔가 당하기 전에 가는 게 좋겠다고 마스터, 말합니다요.

후렌 마을 (フーレンの里)

● Items 남성복

마을에 도착하면, 우선 위쪽의 장로관을 찾아가자.

장로1 : 흠, 클레이가 그런 일을… 루디아 놈들, 후렌 족을 얕보고 있구먼. 그렇게 나온다면 전쟁이다, 전쟁이여!
장로2 : 옳다!
장로3 : 가만, 가만. 바보 같은 소리 하덜 말어. 그렇지 않아도 후렌족은 전부 혈기가 짙으니께

장로2 : 맞다!
장로1 : 음. 그럼 어쩔까? 어렵사리 나나씨가 알려주러 오셨는다….
장로2 : 그래, 그거사 그렇고, 나나가 많이 컸구먼. 전에 봤을 때는 쬐만한 애기였는디.
장로3 : 아, 아니, 그거사 나중 얘기고, 워째야 쓸까나.
장로1 : 음. 이런 때 타보님이 계셨더라믄….
나나 : 타보님…요?
장로2 : 사라진, 전 족장님이시제. 클레이의 어머님이여.
장로1 : 안타깝게도, 클레이가 족장이 된 뒤에 타보님은 마을을 떠나셨어. 황금평야로 이사가셨제.
장로2 : 유랑민 마을이여.
장로3 : 타보님이라면, 뭔가 좋은 생각이 계실지도 모르는디. 우리들은….
장로2 : 쬐매만 더 젊었드라믄 타보님을 찾으러 갈 터인디….
나나 : 그러면, 타보님을 만나면 뭔가 수가 생길지도 모르는 거군요.

▲ 칸과의 재회

위층에서는 자신의 제자 칸을 보지 못했냐는 여자가 있는데… 설마 그 칸? 베란다로 나가 보면… 역시, 문제의 칸이다. 아래로 내려가서 기다리라더니, 과연 장로관을 나서면 뛰어내려온다. 세네스타에서 일행에게 패한 뒤의 힘겨운 수행에 대해 눈물을 뿌리며 말하지만… 글쎄, 좀 늘었니?

BOSS 보스칸 (カーン)

HP: 3500

EXP: 250

전리품: 100제니, 특공약

그렇게 어렵게 수행한 결과는 고작 이것. 그나마 강력한 진열권(震烈拳)은 아군 전체를 공격하지만, AP소비가 많아 한 번밖에 쓰지 못한다. 적당히 요리해 주자. 덧붙이길, 항상 느끼는 거지만 칸과의 전투시에 나오는 음악은 매우 재미있다.

우나 : 칸?
칸 : 이, 이 목소리는 사부! 사부, 죄송해요 져버렸습니다.
우나 : 잠깐만요, 나그네분들. 칸을 괴롭히지 마세요. 이 아이는 약하다구요.
(우나의 빙)
우나 : 싸움하면 안돼요. 칸, 너는 약해요.
칸 : 흐엑? 사, 사부… 나는 아, 약한 겁니까?
우나 : 응. 뭐, 조금… 그런 거죠. 뭐, 여기서 나를 거들다보면 머지않아 어느 정도는 될 것 같지만.

그 뒤에 다시 우나의 방으로 가 보면, "당신들이 괴롭혀서 칸이 도망가 버렸잖아요. 어떡할 거예요?" 라고 한다. 나약한 녀석. 어쨌든, 덕분에 우나를 전승사로 모실 수 있게 되었다.

이대로 황금평야로 가도 아무런 소득이 없으니, 우선 말을 빌리도록 하자. 개울가에 앉아 있는 남자에게 말을 걸면 마구간 옆에 서 있는 사람에게 물어보라고 한다. 말을 빌릴 수 있게 되기는 했는데… 누가 말을 탈 것이냐는 말에 모두 고개를 젓는 일행. 그 때, 한쪽 구석의 오무가 류를 보더니 러브러브한 표정을 지으며 비비적거리고… 결국 말 대신 오무를 택하게 된다. 타보는 황금평야의 북동쪽에 캠핑하고 있다고 하니 냉큼 달려가자.

황금평야
(黃金平野)

나나 : 류, 우리들 여기서 기다릴 테니까 조심해서 다녀와요.
(낙미하는 류)
나나 : 류?
(주섬주섬 일어난다)
마스터 : 용안으로 오무를 컨트롤할 수는 있습니다만, 익숙해질 때까지는 어려울 거라고 마스터, 말합니다요.
나나 : 그치만, 걸어다니며 찾기에 황금평야는 너무 넓어요. 지금은 어떻게든 류가 힘내주는 수밖에….
(맡겨 달라는 류의 제스처)
나나 : 류, 부탁해요.
(잠시 후 또 떨어지는 소리)
사이어스 : 어째서 별 이득도 안 되는 짓을? 그… 그리고… 잘 될지 어떨지도… 모르는데?
나나 : 확실히 얻는 것은 없을 지도 모르죠. 하지만 잘 안 될 지도 모르니까 아무 것도 하지 않는 것은 좋지 않다… 그렇게 생각해요.

이제 넓디넓은 황금 평야를 헤매며 타보의 캠프를 찾아야 한다. 무턱대고 출발했다가는 미아가 되기 십상이니, 장로가 해 준 말을 잘 생각하며 그대로 따라야 한다. 우선 동쪽으로 쭉 가다가 큰 바위가 나오면 북동쪽으로 방향을 고정하고 직진. 중간중간 흰 새들이 길을 인도해 주니, 방향이 크게 엇갈릴 일은 없을 것이다. 제대로 가고 있다면, 멀리서 캠프의 연기가 보이기 시작할 것이다.

▲ 타보의 캠프

타보 : 손님이라면 불 옆으로 오시오. 도적이라면 아무 것도 가져갈 것은 없소! …손님이군? …오무는 희귀한데. 이 근처에는 후렌 마을밖에… 너, 마을에서 온 건가!?
(자초지종을 설명하는 류)
타보 : 흠. 그래, 클레이가 그런 일을…. 하지만, 그렇게 되어 버렸다면 역시 사형일 거야. …농담이야. 그렇게 된다면 루디아와 후렌은 내전을 치르게 되지. 그쪽도 그런 것은 바라지 않을 테니까. 그런 거야. 그러니까 다소 무리하면 뭔가 될 것 같기도 하지만… 뭐, 조금 더 생각해 보자고. 오늘은 늦었으니까 텐트 안에서 쉬도록 해.
(곤히 자는 류)
타보 : 지쳤던 게로군. 무리도 아니지. 익숙하지도 않은 오무를 타고 왔으니. 좋은 친구들을 뒀구나, 그 아이.
(심문받는 클레이)
심문관 : 휴전중인 적국에 밀입국했다가 발각되어 돌아오다니… 무인으로서도 족장으로서도 용서받을 수 없다! 그리고 클레이, 자네는 우리 연합의 징표인 왕가의 검을 잃어버렸다고 들었는데.
클레이 : ….
심문관 : 자네 하나의 경솔함이 연합 전체에 큰 불이익을 가져오는 것은 생각지 않는 건가!
클레이 : 그 정도의 체면 따위에 신경 쓰는 겁니까. 일국의 왕녀가, 에리나가 지금 적국에 잡혀가 있는데?
심문관 : 우리는 한 사람의 왕녀보다 연합의 국가들과 그 백성들을 지켜야 하는 거다!
클레이 : 우….
(타보의 천막)
타보 : 잘 잤나? 그럼, 뭔가 그 애를 돕지 않으면… 응? 뭐지? 클레이를 도울 수 있는 일을 생각하고 있었나?

⊙ 에리나에 대해(エリーナのこと…)
타보 : 흠, 에리나님인가. 그 분은 확실히 루디아

의 모리 왕자하고 약혼했지만 왕자는 그녀보다 나라의 체면 쪽에 신경쓰는 타입이었으니까, 그거랑은 관계없을 거야.

⊙ 제국군과의 싸웠던 것에 대해
(帝國軍と爭ったこと…)

타보 : *뭐라고? 제국군과 싸웠더랬어? 그런 싸움이 문제된다면 클레이의 입장이 점점 나빠져!*

⊙ 왕가의 검을(王家の劍…)

타보 : *왕가의 검이라…. 클레이가 그런 중요한 물건까지 잃어버리고 왔다면… 그래? 네가 검을 갖고 있었구나. 그래! 그 잃어버린 줄 알았던 검이 돌아왔다면 그 애 입장도 조금은 나아지지 않을까? 그래, 그 방법이 있었어! 나한테 마음 짚이는 곳이 있어! 여기서 계속 남쪽으로 내려가면 구 화산이라는 곳이 있지. 거기 살고 있는 사람이라면 왕가의 검과 똑같은 검을 만들 수 있어! 화산으로 가는 방법은 후렌 마을로 돌아가면 누군가가 알고 있을 거야. 다녀와 주겠어?*
(끄덕끄덕)

타보 : *고마워, 부탁해!*

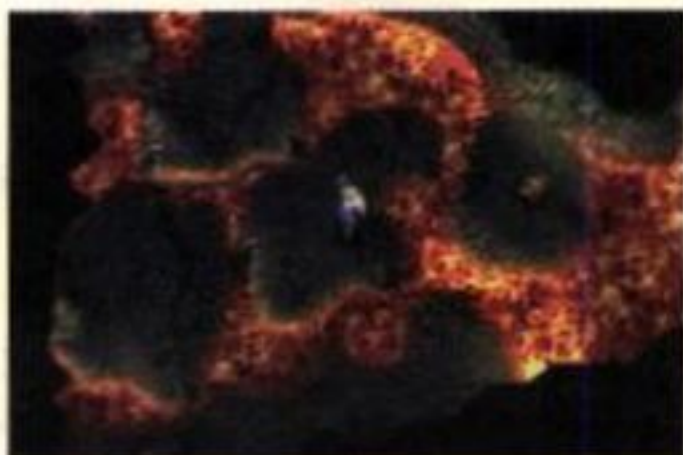
이제 해결책은 일단 마련된 셈. 우선 황금평야로 가서 일행과 합류한 뒤, 장로관으로 가서 구 화산으로 가는 길을 묻자. 황금평야에서 계속 동쪽으로 가다가 큰 바위가 보이면 다음엔 남쪽, 멀리 보이는 산이 구 화산이라고 하니… 결국 또 황금평야인가. 가르쳐 준 길에서 조금만 벗어나도 전혀 엉뚱한 곳으로 가게 되니, 새의 인도를 받아가면서 정확하게 움직여 구 화산으로 가자.

▲ 구 화산으로 가자

구 화산
(グーの火山)

● Items 물꽃의 부적, 600제니, 원기옥 2개, 드릴펀치

화산의 던전인 만큼, 등장하는 적은 모두 불 속성을 지니고 있다. 따라서 물 속성의 공격에 약할 것이 자명. 다만, 매번 물 속성 마법을 사용하기도 곤란하고 하니… 이 때 가장 힘이 되어 주는 동료가 마스터. 이 친구의 노던글러브는 이 시점에서 입수할 수 있는 유일한 물 속성의 무기이다.

특별히 마스터의 레벨이 떨어지지 않는다면, 구 화산에서 마스터의 일격을 견딜 수 있는 적은 없다.

▲ 매 전투때마다 자리가 바뀐다

중간에 용암 위에 암반이 떠다니는 구역에서는 전투를 치를 때마다 암반의 배치가 바뀌므로 이를 잘 파악하고 진행해야 한다. 이 구역을 빠져나가면 바로 구 화산 장인의 작업실이 나온다.

작업실

● Items 메달, 화약옥 4개

장인 : *하이호? 뭐야, 당신들?*

나나 : *저, 갑자기 죄송합니다. 실은 만들어 주셨으면 하는 물건이 있어서요.*
(자초지종을 설명)

장인 : *호오, 왕가의 검! 확실히 그 검은 내가 만들었으니까 똑같이 만드는 것은 어렵지 않지! 하지만, 그것도 재료가 있어야 할 게 아닌가.*

나나 : *재료?*

장인 : *호, 페어리 드롭(フェアリドロップ)이라는 것인데, 희귀한 금속이야. 요정이 살고 있는 세계에서 찾아봐야 할 걸. 하지만, 알고 있다시피 요정들은 사람의 눈에 보이지 않으니….*

마스터 : *마스터, 볼 수 있습니다요.*

장인 : *호, 그럼 얘기가 빠르지. 그럼 일단 요정들이 있는 곳에 가서 페어리 드롭을 가지고 오게.*

▲ 요정들이 있는 곳

이제 처음 요정들을 만났던 파우즈 숲으로 가자. 숲에서 반짝반짝 빛나는 곳을 조사하면 다시 요정들을 만날 수 있다. 요정들에게 페어리 드롭에 대해 얘기하면, 자신들의 고향에 잔뜩 있지만 최근 몽마가 고향을 점령하고 자신들을 쫓아내 버렸다고 한다. … 그러니까, 그 녀석들을 쫓아내 달라는 말이지.

꿈의 세계(夢の世界)

▲ 쾌워서 없애자

곳곳에서 들리는 몽마가 코고는 소리. 맵을 돌아다니다가 Zzz 마크가 뜨는 곳을 조사하면 몽마의 아들들과 싸우게 된다. 몽마의 아들은 모두 다섯 마리. 각각 다른 이름에 다른 능력을 가지고 있지만, 돌격 명령으로도 간단히 제압할 수 있는 녀석들이다. 막내부터 장남까지 모두 처리하고 나면 몽마가 직접 등장하신다. …좀 더 긴장감있게 생길 수는 없어?

▲ 이런 녀석이 몽마라니…

BOSS

몽마 (ムンマ)

HP: 5000
EXP: 5000
전리품: 1800제니, 마법의 조각

몸이 거대해짐에 따라 공격 패턴과 특성이 변한다. 안일한 공격은 큰 화를 부르게 될 것. 기본 공격력도 높기 때문에, HP 관리에 각별히 신경 쓰자. …보다도, 공격 애니메이션이 왜 이리 깜찍하는 거야~.

이제 페어리 드롭을 얻을 수 있다. 지체할 시간이 없으니, 어서 구 화산의 작업실로 가서 왕가의 검을 만들어 내자.

장인 : *호, 이것은! 색을 보나 광택으로 보나 굉장히 훌륭한 페어리 드롭이잖아! 이거라면 당신들이 원하는 왕가의 검을 하나 더 만들 수 있어! 거기서 기다리고 있어, 눈 깜짝할 새 만들어 줄 테니까. 그럼, 아~ 히아~ 후히~.*

(…만들고 있다)

장인 : 어, 어때, 눈 깜짝할 사이에 만들어 냈지! 자, 가져가.

(왕가의 검을 손에 넣었다)

나나 : 감사합니다, 할아버지! 이제 오라버니를 도울 수 있을 지도 몰라요, 루디아 성으로 돌아가요!

그래, 루디아 성으로 돌아가자!

루디아 성

애써 얻은 왕가의 검을 들고 루디아 성으로 돌아간 일행. 그러나 경비는 여전히 면회를 허락하지 않고, 니나가 왕가의 검 이야기를 꺼내자, 심문관이 왕가의 검을 들고 나타난다. 제국에서 돌려보냈다는 것이다. 대체, 대체 우리는 무엇을 위해…. 결국 클레이는 만나보지도 못한 채 좌절하고 물러난다.
성밖에서 류를 불러 세운 니나는 아무래도 클레이를 구출해 낼 생각인 것 같은데… 일단, 처음의 집으로 들어가 밤을 기다리도록 하자.

손 마을
(ソンの村)

여인 : 아직 움직이지 않는 게 좋아. 상처가 굉장히 깊다구.

루디아

• Items 시계햇

밤이 되었다. 역시 니나는 루디아 성으로 잠입할 생각. 니나 말이라면 껌뻑 죽는 류 역시 동행하지 않을 리 없고… 감시역인 사이어스마저, 감시하라고 했을 뿐 막으라고는 하지 않았다며 파티에 참가한다. 호오… 멋쟁이.

성에는 곳곳에 경비병들이 보초를 서고 있는데, 이들과 마주치면 전투가 시작된다. 문제는, 이 녀석들이 한 턴이 지나면 바로 다른 경비를 부르기 때문에, 첫 턴에 바로 쓰러뜨리지 못하면 성 밖으로 쫓겨나 처음부터 다시 시작해야 한다는 것. 류, 사이어스, 마스터의 파티로 통상 공격만 넣어줘도 충분히 쓰러뜨릴 수 있지만, 자신이 없다면 콤보를 이용하도록 하자.

클레이 : 에리나…, 뭐하고 있는 거지 나는….

니나 : 오라버니!

클레이 : 니나? 어, 어떻게 여기에?

니나 : 도와드리러 왔어요, 오라버니, 도망쳐요.

클레이 : 그런 짓을… 대체, 어디로 도망치자는 말이냐?

니나 : 여기 있다가 오라버니가 사형이라도 당한다면 후렌 사람들은 반란을 일으킬 거예요! 그리고 저… 크레이 오라버니와 함께 할 테니까, 어디든 도망쳐요!

클레이 : 그랬…구나, 니나, 네 말이 맞다. 그리고, 여기에 잡혀 있으면 더 이상 에리나를 찾을 수 없으니까, 우리들만이라도 에리나가 무사하다고 믿어야겠지?

니나 : 아, 예! 오라버니.

클레이 : 일단은, 후렌 마을에 가서 반란을 일으키지 말라고 해 둬야겠다.

CHAPTER 5 풍룡라위

타보의 캠프

클레이 : 미안했다. 내가 좀 더 확실히 했더라면….

타보 : 클레이, 확실히 나는 네 어머니이지만 너는 무언가를 할 때 엄마에게 사과하지 않으면 안 되는 어린애가 아니야. 너는, 네가 하지 않으면 안 된다고 생각한 일을 한 거야, 그렇지?

클레이 : ….

니나 : 맞아요, 오라버니는 언니를 찾기 위해….

타보 : 니나, 언니 일은 힘들겠지만, 기운 내지 않으면 안돼요. 이제 만날 수 없게 되었다고 확실히 정해진 것도 아니니까. 그건 그렇고, 오늘은 피곤할 테니 이제 어떻게 할 지는 내일 생각하고….

(휴식 후, 아침이 된다)

타보 : 모두 일어났군요, 이제 이후의 일을 생각해 볼까요. 당신들의 사건을 빌미로 제국은 동쪽의 땅에 자유로이 출입할 수 있는 권리를 요구했다는 건가요. 휴전조약이라고 해도 터무니없군요. 대체 목적이 뭘까?

클레이 : 제국 놈들은 이쪽의 땅에서 뭔가를 찾고 있는 것 같다.

니나 : 저, 생각난 게 있는데요, 그 사람들이 찾고 있던 것, 류가 아니었을까… 사막의 마을에서 그 사람들, 용을 찾고 있다고 말했거든요. 그리고 류는 알몸으로 쓰러져 있었고, 진홍의 용이 날뛴 데다가 용안도 가지고 있고….
뭔가 조금 미심쩍다고 하면 이상한가요?

(좌절하는 류)

니나 : 아뇨, 그게… 그러니까, 안 된다거나 싫다는 뜻이 아니라….

타보 : 흠… 하지만 제국이 찾고 있는 것이 정말 류라고 한다면, 이 녀석 제국과 루디아 어느 쪽에도 히든카드가 되는군.
단지 그것만으로는 정말 그런 건지 아닌지 알 수 없지만.

니나 : 저, 윈디아의 풍룡님이 류를 보시면 뭔가 아시지 않을까요?

타보 : 흠, 용에 대한 것은 용에게 물어본다는 건가, 해 볼 가치는 있을 지도 몰라.

(녹의 구슬을 얻었다)

타보 : 그것을 사용해서 유적을 통해 윈디아로 가라. 류가 용이라면 뭐라고 해야 할지 지금은 잘 모르겠지만, 어쨌든 윈디아의 풍룡님을 만나보도록 해라.

타푸의 신전은 황금평야에서 계속 동쪽으로 가면 있다고 한다. 귀찮지만, 매우 귀찮지만… 다시 황금 평야를 통해 신전을 찾아가자.

타푸의 신전
(ターブの神殿)

겉으로 보기에는 멀쩡한 신전이지만, 제단에 타보에게 얻은 녹의 구슬을 올려 두면 무려 던전으로 탈바꿈한다.

▲ 문을 여는 열쇠

• Items 500제니, 은 스피너 4개, 빛의 팔찌, 각성제 2개

▲ 빛의 방향을 잘 맞추자

던전을 빠져 나온 곳은 정체불명의 창고. 안쪽의 있는 아저씨가 그냥 보물을 '별거 아닌 보물'로 교환해 준다.

아무의 늪
(アムの沼)

● Items 개구리꼬마, 스케일메일, 생명의 조각 3개

▲ 통나무를 둥글둥글

늪이다, 늪. 인카운트하는 몬스터 중 패트롤이라는 친구는 늪의 경비원으로, 이쪽에서 먼저 공격하지 않으면 다음 턴에 아군에게 리리프를 써 준 후에 도망쳐 버린다. 죽여봐야 변변한 것도 없으니, 만나면 그냥 고맙게 회복이라도 받아주자.

윈디아 지방으로 가는길

니나 : 류, 조금만 더 가면 윈디아예요. 나랑 에리나 언니가 윈디아 성에서 태어나고 자랐죠.

클레이 : 미안하다, 니나. 에리나를 찾지도 못하고 도망친 꼴이 되어 버려서….

니나 : 클레이 오라버니가 아직 루디아에 잡혀 있었다면 지금처럼 언니를 찾을 수도 없는 걸요.

클레이 : 그렇구나. 윈디아에 돌아가면 뭔가 새로운 단서가 있을 지도 몰라.

(이상한 낌새를 채는 류)

주황요정 : 드디어 찾았다! 도와줘, 용의 인간! 우리들 꿈의 세계에 돌아갔지만 어떻게 살아야 할 지 모르겠어! 꿈의 세계로 와서 가르쳐 줘!

황당한 녀석들… 덕분에 재미있는 미니게임을 즐길 수 있지만, 이제부터 캠프에 들어갈 때마다 주황 요정이 나타나는데, 녀석에게 말을 걸면 꿈의 세계로 들어가 요정 마을을 관리할 수 있다.

Mini Game

처음 만난 세 명의 요정으로 요정 마을을 건설해 나가야 한다. 요정의 일은 크게 사냥, 건설, 경작, 전문업의 네 가지로 구분된다. 사냥은 요정의 마을에서 소비하는 식량을 모으는 일, 건설은 토지를 개척하고 집을 짓는 일, 경작은 작물을 경작하여 식량을 채취하고 아이템을 만들어 내는 일이며, 전문업은 상점을 지은 뒤에 각각의 상점에 종사시키는 것이다. 전문직에는 무기점, 도구점, 여관 등 일반적인 것에서부터, 탐험가, 음악가, 용병, 미술가 등 특수한 것까지 다양하다. 직업은 마을이 번창함에 따라 점점 늘어나니, 시간이 날 때마다 와서 마을을 관리해 주는 것이 중요하다. 마을의 관리 메뉴는 분수대 앞의 요정에게 말을 걸면 불러낼 수 있다. 참고로, 요정의 1/3 가량은 식량 채집에 종사하지 않으면 식량 부족으로 요정들이 죽어 갈 수 있다. 또, 초반에는 요정이 어느 정도 늘어날 때까지 식량을 확보하는 것이 중요.

윈디아
(ウインディーア)

● Items 사과 6개, 생선대가리 2개, 제비꼬리 2개, 눈약

마을 오른쪽의 큰 저택에는 젓가락과 숟가락, 포크, 빨대가 모두 없어져 식사를 하지 못하는 주인이 있는데… 식당에 있는 집사에게 말을 걸면 식기들(포크, 스트로 등)을 메달과 교환할 수 있다. 또, 마을 북쪽의 풍차에는 전승사 모모가 기다리고 있다. 몇 가지 쓸모 있는 스킬을 가르쳐 주기도 하니, 스승으로 섬기자.

윈디아 성

이제 리프트를 타고 윈디아의 성으로 올라가자. 신기하게도, 성은 높은 곳에 떠 있다. 무슨 생각으로 만든 것인지는 모르지만…. 지하 감옥에서 '별거 아닌 보물'과 '그저 그런 보물'를 교환할 수 있다. 알현실 근처는 일반인이 통과할 수 없지만, 니나를 선두로 세우면 통과할 수 있다. 일단 곳곳의 아이템부터 챙긴 후에, 왕이 있는 방으로 가자.

● Items 바람의 팔찌, 정령석, 지력의 열매, 개구리경

대신 : 이런, 니나님? 어서 들어가 아바마마를 뵙도록 하십시오.

(왕의 침실)

왕 : 루디아에서 여러분이 체포되었다는 보고를 받았을 때는 영문을 알 수 없었다. 언니를 찾아 떠났던 딸이 적국에서 체포될 줄이야.

클레이 : 용서해 주십시오, 윈디아의 왕이시여, 제 불찰로….

왕 : 아니, 됐어. 오히려, 클레이 경에게는 감사하고 있네. 저 모양으로 루디아는 체면 따위를 신경 쓰느라 에리나를 찾는 일을 허락하지 않는데, 당신은 그것을 해 주지 않았나. 족장이라는 자신의 입장 때문에라도 쉬운 일은 아니었을 테지. 그보다, 이제는 어쩔 텐가? 어차피 여기에는 루디아의 손이 미치지, 물론, 윈디아의 전력을 동원해 여러분을 지킬 생각이지만….

니나 : 그렇습니까, 아바마마. 루디아의 손이 뻗기 전에 해 두고 싶은 일이 있습니다.

우리는 풍룡님을 만나 볼까 합니다. 묻고 싶은 것이 있거든요.

(자초지종을 설명)

왕 : 풍룡, 라위… 우리 윈디아인의 신의 사자….

니나 : 네, 라위님께 용의 일에 대해 여쭙고 싶어요.

왕 : 음… 하지만, 풍룡은 왕이랄지, 뭐랄지….

클레이 : 제국이 찾고 있는 것, 용이 맞다면, 뭔가 손을 쓸 수 있을 지도 모릅니다.

왕 : 흠, 알겠다. 그렇다면 동쪽 숲에 살고 있는 바람의 무녀를 만나보도록 하게. 풍룡을 섬기는 무녀라네. 이 일, 내가 전해 둘 테니 오늘은 푹 쉬고 내일 출발하도록 하게.

(다음날)

왕 : 무녀가 살고 있는 숲은 동쪽이다. 루디아 쪽에는 둘러댈 테니까 걱정하지 말게.

카스크의 숲
(カスクの森)

윈디아를 나서서 동쪽의 카스크 숲으로. 숲 안에는 근처의 낚시터를 알려 주는 인어가 있으니 참고. 가운데의 호수에는 통나무들이 둥실둥실 떠 있는데, 위에 올라타고 찰박찰박 굴리면 구른다. 이 것을 이용해 호수를 건너면서 갖가지 아이템을 모두 얻어 버리자. 또, 인카운트로 만나는 빌보어(ビルボア)에게는 배수의 진을 러닝할 수 있는데, 쓰기에 따라 강력한 스킬이 되므로 반드시 배우자. 숲을 지나면 바람의 무녀가 있는 집에 도착한다.

● Items 신풍옥 2개, 롱부츠, 600제니, 마법의 조각, 팬실 3개, 메달

바람의 무녀 : 제가 바로 바람의 무녀입니다. 풍룡 라위님의 목소리를 들을 수 있죠. 흠, 당신, 대단한 용안이군요. 대단히 드문데.

니나 : 저, 역시 류는 용…인가요?

바람의 무녀 : 용안을 갖고 있는 사람이 모두 용

이라고 할 수는 없지만, 이 친구에게서는 라위님과 비슷한 느낌이 나요. 라위님께 들은 적이 있는데 몇백 년에 한 번, 세계에 알카이의 용이라 불리는 새로운 용이 나타난다고 해요. 그리고 알카이의 용은 인간에게 강대한 힘을 부여한다고 하죠.

클레이 : 제국의 목표가 그 알카이의 용의 힘이라는 건가.

바람의 무녀 : 제가 알고 있는 것은 여기까지입니다만, 다음 얘기는 라위님께 직접 듣는 것이 좋을 것 같군요. 윈디아 성의 지하에 있는 '바람을 멈추는 피리'를 얻으세요. 피리가 있어야 바람의 탑에 들어갈 수 있으니까.

(캠프)

클레이 : 일단, 윈디아 성의 지하에서 바람을 멈추는 피리를 찾아서 그것을 가지고 바람의 탑에 들어가야 하는 건가.

나나 : 네, 바람의 탑에는 하늘 높이 올라갈 수 있는 장치가 있거든요. 그 장치를 이용해서 라위님께⋯.

(두리번거리는 나나)

나나 : 저, 그런데 사이어스씨는?

클레이 : 그 녀석은 루디아가 파견한 감시인이었지⋯. 우리의 일을 보고하러 갔는지도 몰라!

나나 : 설마⋯.

클레이 : 어쨌든 서두르는 게 좋겠다.

이제 윈디아 성으로 돌아가 왕에게 자초지종을 설명하면, 성의 지하로 가도 좋다는 허가를 내려 준다. 이제, 바람을 멈추는 피리를 가지러 가자!

윈디아 성 지하

● Items 정령석, 제비꼬리, 혼란의 투구, 약초 4개, 섬광탄

좀비, 벌레 등 썩 기분나쁜 몬스터만 등장하는 던전. 역시 지하라 그런가⋯. 두 번째 구역에는 강한 팬이 돌고 있어서 쉽게 움직일 수 없다. 두 갈래 길이므로, 팬의 방향이 바뀌는 순간 벽에 붙어 달리기 시작하면 아슬아슬하게 통과할 수 있으니, 타이밍을 잘 맞추도록 하자. 다음 구역에도 강한 바람이 불고 있는데, 이번엔 불었다 멈췄다 하는 시간을 잘 보고 움직이면 간단히 통과할 수 있다. 동굴의 끝에 바람을 멈추는 피리가 있다.

◀풍향이 바뀌는 순간, 달려라!

▶바람을 멈추는 피리

바람을 멈추는 피리를 얻고 나면, 잠시 사이어스의 모습이 보이는데⋯ 루디아의 대신 이고리는 용인 류를 노리고 있는 것 같다. 보수를 받고 물러나는 사이어스⋯ 이대로 안녕인 거야?

바람의 탑
(風の塔)

● Items 600제니, 도록, 파워푸드 2개

바람의 탑에서는, 밑에서 불어오는 바람을 타고 점프하여 위로위로 올라가게 된다. 중간중간에 탑 바깥으로 도는 계단을 이용하는 경우도 있으니, 계단의 위치를 항상 파악하자. 또한, 바람이 항상 부는 것이 아니라, 불다가 멈추다 하는 타이밍이 있으니, 점프할 것인지 뛰어내릴 것인지 잘 판단하여 바람과 호흡을 맞춰야 한다.

▲바람을 타고 점프, 점프

나나 : 저기, 날개 달린 기구로 더 높은 곳까지 올라가는 겁니다. 거기에 라위님이 계실 거예요. 가요.

이고리 : 거기까지입니다! 도망칠 수 있다고 생각했습니까. 일의 중대함을 모르고 있는 것 같군요. 클레이씨, 나나씨, 당신들은 연합에게 매우 곤란한 일을 저질렀습니다. 하지만 동시에 제국에 대해서도 히든카드가 되겠지요. 거기의 류⋯ 아니, 알카이의 용이었나요. 어떻습니까? 순순히 그 용을 넘겨주신다면 당신들이 저지른 일은 눈감아 드리겠습니다.

클레이 : 무슨 개소리냐.

이고리 : 그렇습니까? 당신들이 풍룡과 만나러 가는 것은 알카이의 용에 대해 알아내어 제국과 내통하기 위한 것이었군요?

나나 : 말도 안돼요! 우리들은 단지 류가⋯.

이고리 : 소중한 동료다, 라는 겁니까?
시시하군요. 순순히 말을 듣지 않으면 조금 거친 방법을 써야겠군요.

BOSS
고로스키(ゴロスキー)A, B, C
전리품 : 500제니
셋이 트리오를 이루고 있다. 이런 식은 언제나 격계격파가 정석. 먼저 한 놈만 족도록 패서 없앤 후 또 한 놈⋯ 간단하다!

일행의 실력에 조금은 놀라는 이고리 대신, 하지만 고로스키는 얼마든지 있다는 투로 말하면서 또 한 부대를 꺼내는데, 갑자기 사이어스가 도우러 온다. 돈을 버리면서까지 일행을 돕는 이유가 뭐냐는 이고리의 물음에, 단지 그러고 싶었다는 사이어스.

또한 차례 고로스키 브라더스와 전투를 치르게 된다. 이번에는 사이어스가 원조해 주는 상황. 원조해 준다고는 하지만, AI는 적으로 판단해 버리므로 주의. 전체공격 마법을 사용했다가는 사이어스까지 피해를 입게 된다. 그냥 평범하게 하자, 평범하게⋯.

사이어스 : 미, 미안⋯.

나나 : 아뇨, 사이어스씨가 우리에 대해 보고하는 것은 임무였으니까요. 그보다 돌아와 주셔서 고마워요. 역시 좋은 분이군요.

(규직규직)

클레이 : 놈들이 또 오기 전에 가는 게 좋겠다.

(기구에 탄다)

나나 : 갑니다! 꽉 잡으세요.

(난다)

나나 : 이 하늘 어딘가에 풍룡님이⋯.

(풍룡 등장)

나나 : 라위님?

라위 : 날개를 가진 자여, 알카이의 용이여, 올 줄 알고 있었다.

나나 : 요, 용에 대해 가르쳐 주셨으면 하고⋯.

라위 : 류가 누구인지 묻고 싶은 건가?

(라위의 현신 등장)

라위 : 이 모습이 대화하기 쉽겠지? 각설하고, 류는 우리들과 같은 존재⋯「변하지 않는 존재」다.

나나 : 보통의 인간이 아니라는 건가요?

라위 : 용이지. 너희들의 말로는 '신'에 가까운 존재인 거야. 그리고 또한 사람이기도 하지. 지금은.

나나 : 신인가요, 류가?

라위 : 우리들, 변하지 않는 존재들은⋯ 인간이 이 세계에 소환된 존재로, 소환한 자가 원하는 대로 신도, 마신도 될 수 있는 존재다.
그리고 알카이의 용은 소환된 지 얼마 되지 않았기 때문에, 어떻게 될지 정해지지 않은 존재인 거다.

나나 : 그럼, 제국은 류를 마신으로 만들어서 또 전쟁을 하려는 걸까요?

라위 : 그것은 잘 모르겠지만⋯ 류여, 너는 변하지 않는 존재라고는 해도 완전한 것은 아니야. 완전해지기 위해서는 소환의 땅에 가지 않으면 안 된다.

(현신이 사라진다)

라위 : 그 땅으로 안내해 주지, 어린 용이여.

CHAPTER 6 성지

중앙고지

▲ 이런 곳으로 데려오다니, 죽일 셈이지!

라위 : 여기는 대륙의 중앙에 있는 산지다. 이 산을 내려가면 소환을 주관하는 일족의 마을이 있다. 그 마을로 가서 변하지 않는 존재인 자신에 대해 알아내도록 해라, 류여.

니나 : 기다려 주세요, 라위님. 류가 그… 불변의 존재라면, 우리들은 어떻게 해야…;

라위 : 좋을까, 니나. 우리는 이 세계에서 신과 다름없는 힘을 가진 존재다. 하지만, 그 힘을 어떻게 쓸지는 너희들이 결정하는 거다. 왜냐하면, 여기는 너희들의 세계이기 때문이지. 이젠 알겠지? 너희들은 벌써 관계하고 있으니까.

(가버리는 라위)

클레이 : 관계하고 있으니까…라.

니나 : 네. 어쨌든 라위님이 가르쳐 주신 마을로 가봐요.

대설산 (大雪山)

● Items 원기옥, 얼음의 조각, 라메라아머, 500제니

마을로 내려가는 눈 덮인 산길. 작은 동굴을 지나 언덕길에서는 중간중간 길이 끊겨 있는 것을 볼 수 있는데, 선두를 클레이로 하고 곳곳에 놓여 있는 눈덩이를 밀면 길을 메울 수 있다. …뭔가 재미있잖아.

체크 마을 (チェクの村)

용을 섬기는 체크 마을. 어째서인지 사람들이 모두 꼬마…도 아니고… 난쟁이인 걸까? 일단은 마을 가운데 있는 촌장의 집으로 가자.

노파 : 이런, 알키이의 용님? 어느 신의 인도입니까?

니나 : 풍룡님이, 이곳을 찾아가라고…;

노파 : 호, 라위님이군요. 이쪽은 윈디아의 분이십니까? 실례했습니다. 눈이 별로 좋지 않아서, 잘 보고는 있습니다만 어떤 모습인지는 잘 보이지 않는군요. 그럼, 일단 얘기부터 할까요. 여러분이 어떻게 보이는지 말해 볼게요.

(노파는 보기 시작한다)

노파 : 빛의 기둥이 보입니다. 사람들 하나하나… 색도, 크기도, 빛나는 방법도 다르군요. 이것은 말하자면 그 사람의 운명의 흐름. 살아가는 방법. 관계 있는 사람의 흐름이 섞여들어 거대한 흐름이 되어 가고 있어요. 변하지 않는 존재… 그 흐름은 강대해서 세계의 흐름에 힘을 미치게 되겠죠.

▲ 세 사람의 운명의 빛

(세 사람의 운명의 빛이 엉킨다)

노파 : 그 커다란 흐름은 가까이 있는 흐름을 간단히 흡수해서 같이 흐르게 됩니다. 그렇게 해서 흐름이 가장 커진 것, 그것이 신이라고 불리는 존재입니다.

클레이 : 그것을 모르는 건 아니다. 하지만, 지금 우리가 알고 싶은 것은 이제부터 어떻게 해야 할까 하는 것이다.

노파 : 그렇군요. 그것은 이 세계의 신과 용에 대해 대충 알게 되면 분명해지지 않을까요.

(일행 끄덕끄덕)

노파 : 그럼 그 전에 지금은 먼저 여독을 풀면서 푹 쉬도록 하세요.

(휴식)

노파 : 류님. 다른 사람들은 듣지 못하도록 재웠습니다. 여기는 말하자면, 당신의 꿈속입니다. …당신이 변하지 않는 존재라는 것은 알고 있지만… 하지만, 당신은 누구입니까? 우리들은 이 땅에서 계속 신을, 변하지 않는 존재를 소환해 왔습니다. 바람의 용, 진흙의 용, 모래의 용… 전부, 우리가 소환한 신들입니다. 하지만, 당신은 이 땅에서 소환된 존재가 아닙니다. 당신은 누구입니까? 누구의 부름을 받은 거죠?

마스터 : 그거, 류는 모릅니다, 라고 마스터가 말합니다요.

노파 : 어, 어째서 사람이? 변하지 않는 존재… 인 겁니까?

마스터 : 아닙니다요. 마스터입니다요.

노파 : 아니오, 확실히 신의 느낌입니다만… 이것은… 봉인되어 있는 겁니까?

마스터 : 네, 그래서 빨리 꺼내달라고 마스터, 말합니다요. 우후후후… 우후후후후… 웃을 때가 아니군요.

(휴식)

니나 : 안돼요, 오라버니! 류를 이용해 거래를 하겠다는 건가요?

클레이 : 그런 게 아니다. 그저, 세계를 움직이는 신이라던가… 얘기가 너무 커져 버렸어. 언제까지 함께 있을 수도 없다. 어쩔 셈이지?

니나 : 저는… 류가 미아로 돌아가는 일이 없도록 언니를 찾은 후에 함께 돌아가…;

(류가 나온다)

니나 : 자, 잘 잤어요, 류.

클레이 : 여기의 장로가, 류가 일어나면 오라고 했다. 가자.

(마스터가 있는 곳으로 간다)

클레이 : 이제부터 우리가 어떻게 해야 할 것인지에 대한 얘기다만, 마스터가 어떻게 된 건가?

장로 : 그렇습니다만, 여러분, 변하지 않는 존재와 관계가 꽤 깊은 것 같군요. 이 마스터 씨도 류씨와 마찬가지로, 변하지 않는 존재의 한 사람입니다.

니나 : 마스터씨도… 신?

장로 : 이런 일은 저도 처음이라 자세한 이야기를 듣기 위해 마스터씨의 봉인을 풀고 있었습니다.

클레이 : 봉인? 그, 갑옷이?

마스터 : 그렇습니다.

장로 : 그럼, 봉인의 해제를 거들어 주시겠습니까, 류? (끄덕끄덕)

장로 : 마스터씨께 손을 댄 후에, 눈을 감고… 마스터씨의 마음속으로!

(마스터의 마음으로 들어간다)

마스터의 마음속

● Items 물의 부적

마스터의 마음속이라는 정체 불명의 던전. 이곳 어딘가에 봉인된 마스터의 본체가 있다고 한다. 길을 따라 두 번째의 에리어로 가면, 회전하고 있는 거대한 구조물이 있는데, 회전하고 있는 상태로는 건너뛸 수 없다. 구조물 옆의 구슬을 조사하면 회전이 멈추니, 정확한 위치에서 회전을 멈추고 점프해 가자. 구조물의 위에는 봉인된 마스터와, 마스터를 봉인하고 있는 네 기둥이 보인다. 마스터는 주위의 기둥을 파괴해 봉인을 풀

어달라고 하는데… 마스터는 원래 아리따운 누님이었구나.

BOSS

우마다부, 아제우스, 이에루브, 아기엘

전리품: 회의옥, 불의 부적, 풍신옥, 바람의 부적, 물구슬, 물의 부적, 지뢰옥, 땅의 부적

색깔별로 각각 네 속성을 가지며, 각각의 속성 마법을 사용한다. 턴마다 600의 HP를 회복하므로, 신속히 처리하자. 이번에도 역시 전체공격보다는 각개격파를 추천.

마스터 : 됐다됐다, 드디어 봉인이 풀렸어!

(봉인해제)

마스터 : 어쨌든, 고마워, 라고….

(류에게 다가선다)

마스터 : 사실, 나는 신체가 없어. 몸이 없으니까 이 세계 밖으로 나갈 수 없는 거야. 그래서 내 몸이 되어줄 무녀가 필요하거든?

(삐질삐질)

마스터 : 뭐야, 소환의 땅이니까 무녀가 분명히 있을 거라고, 부탁해!

밖으로 가서 무녀를 찾아 달라고 한다. 이왕이면 나이스바디가 좋다는데…

▲ 마스터님, 원래는 미인이셨군요!

CHAPTER 7 알카이의 용

(자초지종을 설명한다)

장로 : 얘기를 들었습니다. 무녀를 준비해 달라고요.

리무 : 장로님, 도착했습니다.

장로 : 리무는 이 마을에서 가장 유능한 무녀입니다.

리무 : 리무입니다. 열심히 하고 있습니다.

장로 : 그럼 리무, 마스터씨와 마주서라. 이제, 온다!

(마스터의 영혼이 리무에게 옮겨간다)

마스터 : 흠, 작은 몸이지만, 뭐 상관없어.

장로 : 리무… 가 아니라, 마스터씨? 묻고 싶은 것이 있습니다만, 당신과 류씨 두 사람이 변하지 않는 존재라는 것에 대해서….

마스터 : 계속 갑옷 속에 갇혀 있었단 말이야. 좀 쉬고 싶다거나 뭔가 먹고 싶다거나 하고 싶지 않겠어?

손 마을

여인 : 그대로 누워있어. 지금 먹을 것 가지러 갈께.

포울 : ….

여인 : 연기가! 미안, 매웠지? 부뚜막이 망가져서 말이야.

체크 마을

니나 : 마스터씨… 봉인이 풀리니까, 뭔가 다른 사람 같네요.

클레이 : 뭐, 이런 기계 속에 계속 갇혀있었으니까.

니나 : 마스터씨 식사가 끝났을까요? 슬슬 가봐요.

(장로의 집)

장로 : 만족하셨습니까, 마스터씨?

마스터 : …신이라고 부르면서, 이 정도의 공물은 바치지 않으면 안되지. 꺼억….

장로 : 그럼, 이야기를 해 주시겠습니까, 류와 마스터 두 사람의 일을?

마스터 : 그렇군, 나와 류는 사람이 아니야. 변하지 않는 존재라는 거지. 그런데, 당신들, 변하지 않는 존재라는 것이 무엇인지는 알고 있어? 어때, 벙어리?

니나 : 그게, 그러니까… 이 세계에 소환된, 용이나 신이라고 불리는 존재가 아닌가요?

마스터 : 뭐야, 모르고 있잖아. 안돼, 벙어리. 우리들은, 그러니까 다른 세계에서 이리 불려 왔지만 왜 불려 왔는지 알고 있어. 아기호랑이?

클레이 : (도리도리)

마스터 : 그럼, 이 세계를 큰 배라고 해 보자. 바람이 불지 않으면 배는 어떻게 될까?

클레이 : 배는… 움직이지 않겠지?

마스터 : 그래, 아기호랑이. 우리들은 세계를 움직이는 바람 같은 존재야. 그럼, 그 바람을 마음대로 조종할 수 있다면?

장로 : 세계를 원하는 대로 할 수 있다… 그러니까 소환술은 이 땅 밖에서는 금지되고 있지요. 그 금기를 깨고 당신들을 소환한 것은 누구입니까?

마스터 : 우리들은 포우 제국에 소환된 신이야.

장로 : 제국이 소환술을?

마스터 : 제국은 독자적인 방법으로 류랑 나를 소환했어. 하지만 불완전했던 거지. 불완전하게 소환된 나는 실체화하지 못한 채 갑옷 속에 봉해져 있었고… 류, 당신은 소환되던 때 둘로 나뉘어 버렸던 거야.

손 마을

또 자다가 일어난 포울. 이제 자는 것도 슬슬 질렸는지 마을을 나가 보려 하지만, 마미의 지주를 만나 취조당하게 된다. 다행히 멀리서 마미가 보고 달려와 사촌오빠라고 둘러대 주어 빠져나왔지만… 곤란한 걸까?

체크 마을

니나 : 류가… 둘로 나뉘었다고?

크레이 : 어딘가에 류가 또 있다는 건가? 제국…에?

마스터 : 그렇지. 하지만 류가 나뉘어진 반쪽은 장소뿐만 아니라 시간도 갈렸으니까.

장로 : 그… 류의 반쪽이라는 게… 설마….

마스터 : 류와 갈라져 소환된 다른 하나의 신은… 포우 제국의 초대황제 포울….

손 마을

마미 : 아까는 생각해서 사촌이라고 했지만, 당신 사실은… 아니, 아무 것도 아냐.

포울 : 옛날에… 포울이라고 하는 신이 이 세계에 나타났다. 그 당시에, 이 땅에는 많은 나라들이 편을 갈라 전쟁을 치르고 있었지. 사람들은 포울에게 전쟁이 없는 평안한 세계를 기원했다. 포울은 그 기원을 받아들여 나라들을 통일하여 제국을 세우고, 스스로 초대황제가 되었다. 하지만, 거기까지였다. 포울은 힘을 잃고 긴 잠에 빠졌지. 신이라고는 하지만, 완전하지 않았던 거야. 하지만, 포울은 깨닫고 있었다. 설령… 설령, 신이라고 해도, 완전하다고 해도 사람들의 바람을 이루어 주는 일은 불가능하다는 것을. 왜냐하면, 사람은….

마미 : 저기, 저기… 나… 당신이 말하는 것, 잘은 모르겠지만, 모르겠지만… 그렇게 슬픈 얼굴 하고 있으면….

포울 : ….

(휴식)

다시 돌아온 아침. 집을 나서서 마미에게 제도로 가겠다는 말을 꺼내는 순간, 마을 북쪽에서 괴성이….

▲ 그래 봐야…

Boss 파팡

(パンパン)

● Items 750제니, 사과, 지력의 열매

1. 스피리슈얼로 트랜스한다. 2. 이레이저로 공격한다. 두 가지면 끝이다. 다른 생각은 그만두지.

체크 마을

류와 포울이 갈라진 몸이라는 말을 들은 일행은 보다 자세한 얘기를 듣기 위해 마스터를 기다리지만, 한 번 잠든 마스터는 깨어날 생각을 하지 않고…. 결국, 일행은 다시 마스터의 꿈 속으로 들어가 직접 깨우기로 한다.

▲ 일어나, 이 녀석

마스터의 꿈속

● Items 재우기 구슬 2개, 남성복

▲ …무슨 꿈을 꾸고 있던 거냐

마스터 : 쳇! 예써서 좋은 꿈 꾸고 있는데… 인간이라는 것들은 정말 뻔뻔스럽군.

니나 : 죄, 죄송합니다. 마스터씨, 저, 듣고 싶은 것이 있어서….

마스터 : 하… 신이시여, 저희들은 어떻게 하면 좋을까요… 겠지? 도대체가, 당신들 인간은 언제나 마찬가지야!

니나 : 죄, 죄송합니다….

마스터 : 대체, 신을 찾지 않으면 안 되는 세계라는 게 우스운 거지. 애초부터, 너희들 세계의 일 정도는 너희들이 알아서 하란 말이야! …라고는 해도, 조언 정도는 해도 상관없겠지.

클레이 : 아, 저… 기분은 알겠지만 이쪽도 사정이 있으니까….

마스터 : 흠… 뭐, 완전하지 못한 신을 둘이나 데리고 있으니, 갈피를 못 잡는 거겠지. 하지만, 괜찮겠나 아기호랑이? 당신들이 어떻게 해야 하는가는 그 불완전한 신, 류가 어떻게 하는가에 달려 있는 거야. 류는 원래 황제의 조각이니까 황제와 하나가 되어 제국을 위해 힘을 쓸 수도 있어.

클레이 : 황제가 신의 힘을 손에 넣는다면, 또 전쟁이 일어나게 돼! 그렇게는 안돼!

마스터 : 그렇게 된다고 결정된 건 아니야. 하지만, 류가 황제의 반쪽이라는 것은, 황제가 류의 반쪽이라는 얘기도 되지. 두 반쪽은 결국 만날 운명이지만, 그 때 류가 황제와 같은 수준의 힘을 갖고 있다면….

니나 : 저쪽의 신이 생각하는 대로는 되지 않는다는 건가요?

마스터 : 뭐, 대충 그런 거야. 아기병아리.

니나 : 저, 그럼 류가 힘을 얻으려면….

마스터 : 물론, 방법은 있지. 그러기 위해서 나도 조금씩 눈을 뜨지 않으면 안돼. 음, 일단 나 일어날 테니까, 당신들은 꿈에서 나가 줘.

체크 마을

마스터 : 후아~암… 조금 많이 잔 것 같지만, 뭐 상관없어. 갈까.

일행 : ?

마스터 : 아까 말했잖아? 당신들은 힘을 얻지 않으면 안 된다고. 장로, 이 근처에 변하지 않는 존재를 소환하는 신전이 있지?

장로 : 아, 네. 알카이의 신전을 말씀하시는 겁니까?

마스터 : 류, 거기에 나와 같이 가서 다른 용을 부르자. 용이라는 것은 원래 우리들과 같은 신이니까, 불러내서 힘을 받는 거야.

니나 : 어하튼, 류가 힘을 얻기 위해 마스터씨도 협력해 주시겠다는 거죠?

마스터 : 뭐, 그렇지. 이쪽에도 이쪽의 사정이 있으니까. 또… 나를 마스터라고 부르는 것은 좀 그런데. 나한테는 디스라는 이름이 있다고.

니나 : 디스…씨?

디스 : 마스터라는 것은 저 갑옷이 나를 그렇게 불렀던 거야. 어딘가의 말로 '주인님'이라는 뜻이지.

일행 : (당혹)

디스 : 그런 것은 됐고, 알카이의 신전으로 가자. 알겠지?

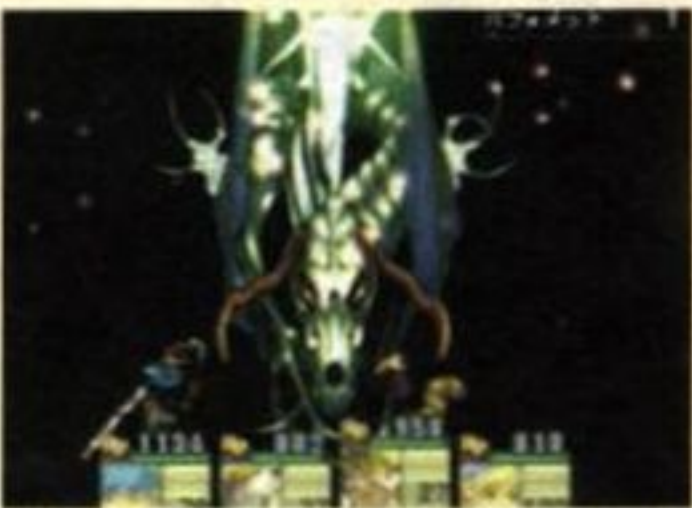
서쪽으로 가는 도중

마스터가 벌떡 일어나 디스를 따라왔다. 자신의 의지는 없었을 터인데… 오랫동안 디스의 기운을 받아 변이한 것일까. 하지만 디스는 갑옷은 갑옷답게 얌전히 있으라고 매몰차게 말하는데… 좌절해 버리는 마스터. 니나는 일단 마스터에게 체크 마을에서 기다리라고 하고, 일행은 다시 움직이기 시작한다.

알카이의 신전

● Items 제비꼬리 2개, 용의 비늘 3개, 마법의 조각 2개, 소울링

▲ 발동만으로도 두려운 워스

신전에서 만나는 적 중의 하나인 포치(ポチ)나 포치캐스발(ポリキャスバル)에게서는 다발총을 얻을 수 있다. 아직은 총을 사용할 수 있는 캐릭터가 없지만, 조만간에 얻게 되므로…. 진행하는 중에 길이 끊어진 곳에서는 발판을 작동하는 스위치가 있는데, 제한 시간 내에 통과하지 못하면 다시 발판이 내려가 버리므로 썩 귀찮다. 물론 메뉴 호출이나 전투중에는 시간이 흐르지 않는 것으로 간주되니, 시간이 부족할 리는 없지만… 플레이 중에 전화라도 오면 메뉴화면이라도 띄워놓고 받도록 하자.

▲ 달려라

디스 : 여기가… 변하지 않는 존재를 소환하는 장소. 확실히 신의, 용의 기운이 강해. 여기라면, 여기라면 용들과 대화할 수 있을 거야. 어려울 것 없어. 당신들이 내 봉인을 풀었던 것과 마찬가지야. 가자. 눈을 감아.

손 마을

디스가 소환하는 용들의 기운을 느끼는 포울. 용들의 움직임을 눈치채고 마을을 벗어나려는 순간, 마을 전체에 격렬한 진동이

온다. 마미의 말에 의하면, 북쪽에 있는 화산에는 산신이 살고 있는데 산신이 노하면 마을에 재난이 닥친다고 한다. 산신이라… 혹시?

요기 화산
(ヨキ火山)

● Items 지력의 열매 1, 순원기옥(純元氣玉) 3

지금 포울의 몸으로는 얻을 수 없는 아이템이 두 개, 바위에 가려져 있다(입구의 거대한 바위는 부수면서 작은 건 왜 못 부수는 거야!). 이후에 주인공 일행이 얻을 수 있으니, 쓸 데 없는 집착은 버리고 동굴 안으로 들어가자. 동굴 끝에서는 신을 자처하는, 진정 무식하게 생긴 괴물을 만나게 된다. 역시, 신이 아니라 단지 마물일 뿐이군.

▲ 그대가 스피노자인가

BOSS

이와오카인
(イワオカイン)

전리품: 2100제니, 지력의 씨앗, 지력의 열매, 초원기옥, 생명의 조각, 마법의 조각

앤드류와 볼우드라는 분신을 꺼내지만, 스피리츄얼의 브레스 어레이저 한 방이면 모두 없어진다. 공격력이 제법 높기는 하지만, 포울을 위협할 수 있는 정도는 아니니, 편한 마음으로 상대하자.

이와오카인을 쓰러뜨리면 화산활동이 멈춘다. 하산하는 중에 마미, 지주와 마주치는데, 지주는 포울의 정체에 대해 점점 더 의구심을 가지게 된다.

알카이의 신전

▲ 긴장감 없는 일곱 마리의 용들

디스 : 여기라면 나올 줄 알았어, 당신들. 이 세계의 용들이지?

라위 : 그렇다. 어린 용이여. 나와는 이미 만난 적이 있었지. 내 이름은 라위. 바람의 용이다.

디스 : 당신들을 부른 것은, 알고 있겠지만 이 녀석 때문이야.

용1 : 오오, 알카이의 용이여. 아직 정해지지 않은 존재여!

디스 : 아는 바와 같이 류는 반신의 불완전한 존재잖아. 당신들 늙은 용들의 힘으로 류를 완전하게 해 줘.

용2 : 유감이지만 디스여, 불행하게도 신체를 갖지 못한 채 소환된 존재여.

용3 : 이미 너도 알고 있는 대로 류의 반신은 포우 제국 초대황제인 포울….

용4 : 그는, 이미 각성하여 움직이기 시작했다.

라위 : 류가 변하지 않는 존재로서 완전해지기 위해서 포울과 하나가 되는 것은 결정된 일이다.

디스 : 무슨 소리야! 그렇게 하고 싶지 않으니까 일부러 부탁하는 거잖아!

니나 : 저… 류와 그 황제님이 하나가 되면, 역시 안 좋은 일이 벌어지는 건가요?

아기벙아리, 당신 체크의 장로가 빛의 기둥 얘기했던 것, 기억나? 그러니까, 이 갓 태어난 류와 제국을 세운 황제의 어느 쪽이 큰 빛이라고 생각해?

니나 : 요컨대, 두 사람이 하나가 되면 류는 포울에게 흡수되어 사라진다는 건가요?

라위 : 하지만 디스여, 우리들 변하지 않는 존재들은 이 세계에서 중립에 있는데, 어느 쪽이 신이 되어도 상관없지 않은가?

디스 : 나는 말이지, 류가 완전해져서 그 힘으로 나를 원래 세계로 돌려보내 줬으면 해.

라위 : 그런… 이기적인 이유로 신의 힘을?

디스 : 이기적인 것은 이 세계의 인간들이잖아! (변신)

디스 : 나보고 이런 모습으로 살아가라는 거야?

손 마을

결국 포울을 의심한 지주는 병사들을 끌어들인다. 포울이 숨어 있는 마미의 집을 포위하는 병사들. 직접 돌파하면 간단한 일이지만, 마을의 안위가 걱정되어 그러지 못하는 포울. 그리고 병사들 사이를 지나 집안으로 뛰어 들어오는 마미…. 마미는 문을 막으면서, 포울을 도망시키려 한다. 부뚜막이 부서져 있으니 그리 빠져나가라는 것. 어째서 포울은 마미를 지키지 못하고 도망쳐야 하는 걸까. 포울이 도망친 뒤, 병사들은 주포의 제물로 사용할 수 있을 지 모른다며 마미를 아스타나로 연행해 간다. 이봐, 그 주포의 제물이라는 것, 뭐야?

▲ 마미를 끌고 어디로 가려는 거야!

알카이 신전

라위 : 원래 세계로 돌아가겠다는 건가, 디스여….

용1 : 우리들은 신이라는 임무를 수행한 후, 이대로 용이 되어….

용2 : 세계의 흐름을 지켜보는 것이 운명.

디스 : 운명, 운명… 똑같은 말만 하지 말란 말야! 우리가 힘을 가진 것은 무엇 때문이야? 나는, 당신들과는 달라서, 완전한 '변하지 않는 존재'가 아니야!

용3 : 물론, 불운한 소환을 당한 너희들을….

용4 : 돕는 것은 어렵지 않아. 하지만…

용1 : 류가, 그 반신인 포울을 만나는 것은 피할 수 없어.

용2 : 그 만남이 있을 때까지 우리의 본체를 찾아서 힘을 받도록 해.

니나 : 저, 본체라니… 모두들 어디에 살고 계시는 거죠?

용2 : 나는 사막에서 만난 적이 있지. 그때는 미안했었다.

용1 : 우리들은, 이 세계의 이곳저곳에 있다. 우리를 찾아 와라. 그리고 힘을 얻는 거다.

라위 : 우리들, 고룡들의 힘이, 류가 반신과 하나가 될 때 조금이라도 도움이 될 수 있다면 좋겠는데….

디스 : 당신들은 신으로서 소환될 때, 원래의 세계로 돌아갈 생각은 없었던 거야?

라위 : 그것은, 디스, 네가 싫어하는 운명이라는 거다. 그건 그렇고, 나는 류와 함께 세계의 끝을 지켜보겠다.

(풍룡 라위의 힘을 얻어 대천성을 익힌다)

디스 : 운명인가, 동료라고는 해도, 좋아서 소환된 게 아니라구.

니나 : 저, 디스씨는 이 시계가 싫어서 원래 세계로 돌아가려는 건가요? …류도?

디스 : 당연하잖아, 벙어리. 너는 만일 영문도 모른 채 세계에서 "신이 되어 주세요."라고 하면, 어떻겠어?

니나 : 열심히 할 거라고 생각해요.

디스 : 이런이런….

같은 시간, 체크 마을에는 랏소가 이끄는 제국군이 들이닥친다. 다행히 마을주민들은 일찌감치 피신했지만, 장로와 마스터는 아직까지 마을에 남아 있는 것. 뒤늦게 피해보려 하지만, 마을은 이미 랏소 군에 의해 점령된 상태이다. 어쩔 수 없이 장로를 지키기 위해 마스터 홀로 군에 대항하지만, 결국….

▲ 왠지, 숨었다고 생각하는 것 같다

체크 마을

클레이 : 뭐지, 너무 조용한데?

니나 : 마스터씨! (…)

장로 : 제국군이 마을에 나타났습니다.

클레이 : 마을 사람들은 제국군에게 잡혀간 건가?

장로 : 마을 사람들은 먼저 도망쳤습니다만, 남아 있던 저를 마스터가….

디스 : 무리한 짓을 하니까 힘이 없어지는 거야. 이건 이제 움직일 수 없어.

니나 : 뭔가… 되살릴 방법은 없나요?

디스 : 내가 다시 안으로 들어가면 되지만, 봉인되는 건 싫다구.

니나 : 마스터씨, 이대로 죽어… 버리는 건가요?

디스 : 죽는 건 아니지. 저건 원래 그냥 평범한 갑옷이었어, 살아있던 게 아니라구.

니나 : 그치만, 그런 건 너무 냉정하잖아요!

마스터 : 하지만, 그… 그렇습니다요. 가, 갑옷따위는 그냥 물건이라, 주인님의 힘을… 조금… 받아서, 움직일 수 있었던 것… 입니다요. 우후후후… 고마워요, 주인님… 후후후, 후후… 이번엔 웃을 때가 맞죠?

(그대로 마스터는 꺼져버린다)

클레이 : 제국군이 온 이상, 우리는 빨리 여기를 떠나야 한다. 피신해 있는 주민들이 신경쓰여.

촌장 : 녀석들에게 발각되었으니, 봉변을 당할 지도 모른다는 말씀이군요.

클레이 : 내일, 정황을 보고 오겠다. 산을 내려가는 것은 그 후에라도 늦지 않다.

(휴식)

장로 : 안녕히 주무셨습니까. 마을 사람들이 숨어 있는 곳은, 북쪽의 산 속에 있는 폐촌입니다. 제국의 무리들은 알카이의 용을 찾고 있는 듯하니, 여차하면 주민들을 내버려두고 도망치는 것이 좋을 것 같습니다. 여하튼 류는 용으로서 아직 불완전하니, 조심하십시오.

마을 북쪽의 ?

● Items 정령석, 지력의 씨앗

클레이 : 이대로라면, 내일은 폐촌에 도착할 수 있겠어. 숨어 있는 사람들이 제국 놈들에게 들키지 않았어야 할 텐데.

(고개를 떨구는 니나)

클레이 : 니나, 마스터는, 매정한 말이라고 할 지 모르지만 원래는 보통 갑옷이었어.

니나 : 그러면 오라버니, 우리가 알고 있는 마스터씨는 처음부터 없었단 얘긴가요? 그런 건 이상해요… 아, 미안해요. 지금은 마을 사람들을 구하는 일이 먼저죠.

(체크)

디스 : 인간이라는 것은 우스운 존재야. 서로 미워하고 다투고 상처 입히고 죽이고… 그런 일을 아무렇지도 않게 하면서… 단지 갑옷에 지나지 않는 것을 생각해 주다니.

장로 : 모든 것은… 변하기 쉬운 몸 때문이 아닐까요.

▲ 아수라의 등장

(캠프)

니나 : 꺄악!

(밖으로 나가면 제국군에게 포위되어 있다)

아수라 : 네가 류인가? 나는 포우 제국군의 아수라다. 네가 알카이의 용이라는 보고는 받았다. 함께 가줘야 겠어.

클레이 : 네놈들이 여기에 있다는 것은, 역시 숨어 있던 주민들은 발견된 것인가. 우리에 대해 듣기 위해 마을 사람들에게 무슨 짓을 한 것은 아니겠지?

아수라 : 무슨 소리야?

클레이 : 발뺌하지 마. 마스터에게 한 짓을 보면 네놈들이 어떤 종류의 인간인지 안다!

니나 : 이 앞의 폐촌에 숨어 있는 사람들이 있습니다. 거기까지 가서 주민들의 안전을 확인하게 해 주세요!

버려진 마을 (捨てられた村)

랏소 : 아수라? 거기에… 설마 알카이의 용! 아수라에게 붙잡힌 거군, 알카이의 용.

아수라 : 여기서 무엇을 하고 있었지, 랏소 대장?

랏소 : 이런, 이런. 나보다 먼저 용을 잡더니 우쭐해지신 겁니까, 아수라 대장님? …용을 찾고 있었습니다. 명령대로요.

아수라 : 이 폐허에 사람이 있을 거라는데, 아는 바 없나?

랏소 : 글쎄, 어떨까요.

(걸어 나오다 쓰러지는 아이)

랏소 : 잠깐, 용이 어디 있는지 물어봤을 뿐입니다.

아수라 : 관계없는 사람들에게까지 손을 댔다는 말인가, 랏소?

랏소 : 상관없지 않습니까. 그런 쓰레기같은 녀석들 따위.

니나 : 그런… 말도 안돼요. 쓰레기같은 사람은 없어요! 어떻게 그런 말을 할 수 있죠!

랏소 : 아하, 훌륭하시군요 공주님. 우연히 저를 이기더니 우쭐해지셨군요? (다가간다)

랏소 : 좋은 얼굴이다. 용의 꼬마, 좋아. 각오는 됐겠지?

아수라 : 무슨 소리냐, 우리 임무는 용을 제국으로 데려 가는 거다!

랏소 : 알고 있습니다. 그러니까 데려가기 편하게 손발을 2, 3개정도 자르려는 겁니다.

(마물 소환)

랏소 : 상처 없이 다루는 것은 성에 차지 않으니까요!

BOSS

Boss 아이트(アイトー)

전리품 : 메탈, 화염검

이미 이길 수 있는 상대가 아니다. 어떤 공격도 통하지 않는다. 그냥 마음 편히, 류 이외의 전원이 쓰러지고 류가 카이저 드래곤으로 폭주하기를 기다리자.

▲ 화려한 폭주

랏소 : 설마, 폭주한 것인가!

(랏소와 아이트를 날려버린다)

아수라 : 뭐, 뭐하고 있나, 그 녀석들을 체포해!

(부하들마저 날아간다)

아수라 : 이, 이놈!

(다가오는 카이저)

아수라 : 우, 우우…

류 : 아아… 아… 크아아아아아아아아아아아!!!

(달려와 류를 끌어안는 니나)

니나 : 류! 류, 이제 그만둬 류!

무엇인가가 어긋나 있었습니다.
그리고, 나는 그 때부터
용이 무섭다고 생각했습니다.

제 3장 흐름

CHAPTER 8 운명의 길

주민 : 으앗, 아직 이런 곳에서 서성거리고 있나?
포올 : 그 녀석은, 그 여자는?
주민 : 자, 자기가 잡혀서 너를 도망치게 했어. 마미의 마음을 헛되게 하지 마! 어서 도망쳐라! 병사들한테 들키면 또 큰일이 난다고. 그러니 제발….
(생명의 방글을 얻는다)
주민 : 그 정도는 가지고 가라. 저 숲을 지나가면 사당이 있다. 그 사당이 어딘가로 통한다고 들었어.

사당
(ほこら)

'사당 안으로 들어오려는 자는 공물을 바쳐라'

대체 무슨 공물을 바치라는 것일까. 포올의 눈에는 오래된 신을 섬기는 인습에 지나지 않거늘…. 그 때, 숲에서 포올을 따라온 파팡이 나타나서 바위를 수 차례 들이받아, 결국 자신을 제물로 문을 열어준다. 포올에게 은혜를 입었다고 생각한 걸까. 마미와 파팡의 희생은 또다시 포올을 혼란스럽게 하는데….

▲ 자신을 제물로 문을 열어 준 파팡

● Items 얼음의 조각, 아쿠에리어스의 용수정

▲ 용수정, 예쁘다♡

소마의 숲
(ソマの森)

● Items 초원기옥

포올 : 조용하다. 읏… 뭐지, 이 느낌은!

▲ 설마… 마미?

(주포)
윤나 : 자, 준비는 되었습니까?
하사 : 예, 윤나님. 명령만 내리십시오.
윤나 : 좋습니다.
(사령실)
윤나 : 언제든 발사 가능합니다. 욤 장군님.
욤 : 좋아, 주포 발사준비! 주격 목표는 대륙 남부의 소마 숲이다!
(주포 가동)
욤 : 주포탄 장전! … 발사!
(주포 발사)
포올 : 제길, 이건… 저주인가!
(저주에 걸린다)
포올 : 저, 저주 따위에… 우리를… 멸망하지 않는 존재까지… 사용한다는 건가… 인간은?
(무언가 떨어진다. 그리고 폭소하는 포올)

버려진 도시

클레이 : 류는?
나나 : 정신을 잃은 것 같아요. 지금은 잠들어 있어요.
아수라 : 저 용을 이용해서 무엇을 할 셈인가. 제국과 전쟁을 벌일 건가?
클레이 : 네놈들과 같이 취급하지 마. 우리는 전쟁을 바라지 않는다.
아수라 : 흥! 전쟁협정이 깨어진 것은 루디아 때문이라고 들었다.
클레이 : 그럼, 큇소리는 놈이 저지른 일은 어떻고! 관계없는 사람들에게까지 손을 대고, 집요하게 류를 공격하고… 용이 폭주한 것도 그 때문이잖아!
아수라 : ….
클레이 : 어쨌든, 네놈들 제국에만은 용을 넘겨줄 수 없어!
나나 : 오라버니, 그 일 말인데요. 류가 그렇게 된 것은, 반쪽 뿐이라 불안정해서 그런 것이 아닐까 해요. 그러니까, 제국에 있는, 또 한 사람의 류와 하나가 되면….
클레이 : 무슨 소리야! 류를 제국에 넘기자는 거냐?
나나 : 아뇨, 오라버니. 넘기자는 게 아니라 같이 가는 거예요. 우리들이, 류와, 또 한 사람의 초대황제는 반드시 만날 운명이라고 용들이 말씀하셨잖아요. 그러니까, 반대로 우리 쪽에서 찾으러 가면… 그리고….
(아수라에게 다가선다)
나나 : 당신들과 대립하는 일도 없지 않을까요?
아수라 : 뭐, 뭐….
클레이 : 그렇긴 하군. 일단은 체크의 장로에게 이야기해 보지. 그나저나, 이 녀석은 어떻게 하지?
(사이어스는 줄을 끊는다)
사이어스 : 여… 여자를 묶는 것은 좋지 않아.
클레이 : 이, 일단 체크로 돌아가자. 나나, 류는 움직일 수 있나? …쓸 데 없는 저항은 하지 마라, 여자.
아수라 : …아수라다.

아수라가 파티에 참가한다, 이예이!

체크 마을

장로 : 그렇습니까, 제국에….
나나 : 네, 류가 그렇게 되었던 것은, 류가 둘로 나뉜 것과 뭔가 관계가 있지 않을까 해서요.
장로 : 흠, 완전하지 않은 신의 힘은 언제 불안정해져도 이상하지 않죠. 또 그렇게 되기 전에 제국으로 건너가 또 한 사람의 류, 초대황제를 찾아내려는 거군요.
아수라 : 아까부터 듣고 있자니, 초대황제라고 하는 건 포올 신황폐하를 말하는 건가? 포올님은 포우 제국의 건설주로, 역사상의 인물이잖아?
나나 : 알고 있어요. 그리고 류와 같은, 변하지 않는 존재… 신이죠.
아수라 : 잘은 모르겠지만… 나한테 제국으로 가

는 것을 도와달라는 건가?

니나 : 예, 또 한 사람의 류를 만나기 위해서!

아수라 : 흠, 사정이야 어쨌든, 용을 제국으로 연행한다… 그게 원래 내 임무였으니까.

클레이 : 입장을 파악해. 너는 말하자면 우리의 포로인 거야.

아수라 : 너희들에게 진 기억은 없어.

니나 : 저, 일단은 아수라씨의 협력이 없으면, 제국으로 들어가기 어려워지잖아요.

장로 : 아, 그래요. 이 일, 디스씨에게도 얘기해 주지 않으면. 마을 가운데서 자고 있을 테니까, 깨워주세요.

(깨운다)

디스 : 아, 아~함… 아, 당신들이구나. 기다려, 지금 일어날 테니까.

(마스터가 가동한다)

▲ 다시 마스터로 옮겨간 디스

디스 : 아아, 당신들과 함께 가려면 이 쪽이 움직이기 쉽겠어. 별로, 이 갑옷 안이 마음에 들어서라면가 하는 건 아니야. 게다가, 이 아이의 몸을 언제까지나 빌릴 수도 없는 일이니까. 뭐, 몸도 없는 반편이 신은 류를 따르지 않으면 안되겠지? 부탁해, 류. 자, 그럼 출발하자. 제국으로 갈 거지? 일단은 산을 내려가자구. 무녀 아이는 지쳐서 잠들어 있는 것뿐이니까 걱정하지 마. 자, 가자.

(출발)

마스터 : 이앗, 주인님! 돌아오셨군요!

디스 : 아아, 신경이 쓰여서. 저 애들과 같이 있기 위해 잠깐동안만 다시 봉인되는 거야.

마스터 : 예, 주인님! 우후후, 우후후후….

디스 : 바보, 좋아하고 있을 때가 아니라구!

마스터 : 예, 좋군요. 기뻐요. 우후후후, 후후…

디스 : 후우… 뭐, 괜찮겠지. 그럼, 너는 이제부터 나를 디스님이라고 불러라.

마스터 : 예, 마스터.

디스 : 바보, 그 이름은 복잡하니까 너한테 줄께.

라프트 산
(ラフト山)

● Items 로켓펀치

Mini Game 급류타기

▲ 뗏목이다

이제 뗏목을 타고 강을 내려가게 된다. 바위에 부딪칠 때마다 뗏목의 나무가 하나씩 빠져 나가므로, 최대한 부딪치지 않게 주의. 뗏목의 방향 조정은 방향키로 하며, 내려가는 도중의 가죽주머니를 얻으면 보너스 포인트가 상승한다.

이제 일단 산은 내려왔고, 사막을 건너기 위한 사막배가 필요한데… 루디아 지방으로 가는 길이 열렸으니, 일단 사막배가 많은 세드 마을로 가자.

세드 마을

사막배를 탈 수 있다. 우선 담당자에게 말을 걸면 배를 대절하는 것은 돈이 많이 드니 상인의 배에 승선하기로 결정하는데, 밖으로 나오는 순간 배가 출발해 버린다. 이 때 아수라와 사이어스가 멋지게도 배를 멈춰준다(정확히 말해서 배를 강탈해 버린다). 곤란한 것은, 그 배가 하필 모로크의 배라는 것인데… 승선을 거부하던 모로크는 놀랍게도 자신이 사막배를 구입할 대금을 내줄 것을 제의한다. 뭔가 수상한데… 달리 수가 있는 것도 아니니, 일단 수표를 받자. 관리인에게 가져가면 엄청난 대금에 놀라면서 배를 내어 준다. 이제 사막배를 타고 대사막을 건널 수 있다!

▲ 마로크 앞에서 한없이 작은 두 사람

Mini Game 사막배 조종

방향키 좌우로 컨트롤. ○버튼이 액셀레이터, ×가 브레이크이다. 모래 언덕에서는 점프도 가능. 드리프트하는 맛이 꽤 좋아서, 짧은 코스의 레이싱 게임을 즐기는 기분으로 할 수 있다. 코스 레코드도 기록되며, 레코드가 좋을 경우 보너스 포인트까지. 기록 단축의 관건은 모래 언덕을 이용한 지름길(마리오카트?).

▲ 점프로 기록 단축!

하시비트 마을

겨우 도착한 하시비트 마을. 그러나, 대제교는 작동하지 않는다고 한다. 얼마 전에 대제교에서 난리를 친 일행이 전송장치를 멈춰 버렸다고 하는데… 그거라면 우리 일행이잖아. 서쪽 대륙으로의 통로가 막히다니, 망했다. 사막배가 있는 곳으로 돌아오면 아수라가 대제교를 망가뜨린 것에 대해 핀잔을 준다. 우리라고 그럴 줄 알았냐…. 그때, 옆에서 수상한 남자가 다가오더니 자기를 슈크로 데려다 달라고 한다. 슈크에는 진흙 없는 바다가 서쪽 대륙까지 이어져 있다고 하는데… 그렇다면, 우리 일행도 서쪽 대륙으로 건너갈 수 있지 않을까? 밑져야 본전, 좋아 태워주지! …녀석, 뭐가 고맙다고 은 스피너까지 주고 그러시나.

댐 북쪽의 ?

▲ 이룡 노스트와의 만남

슈크 지방으로 가기 전에, 처음 이룡을 만났던 댐 북쪽의 ? 지점으로 가면, 이룡 노스트의 화신을 만날 수 있다.

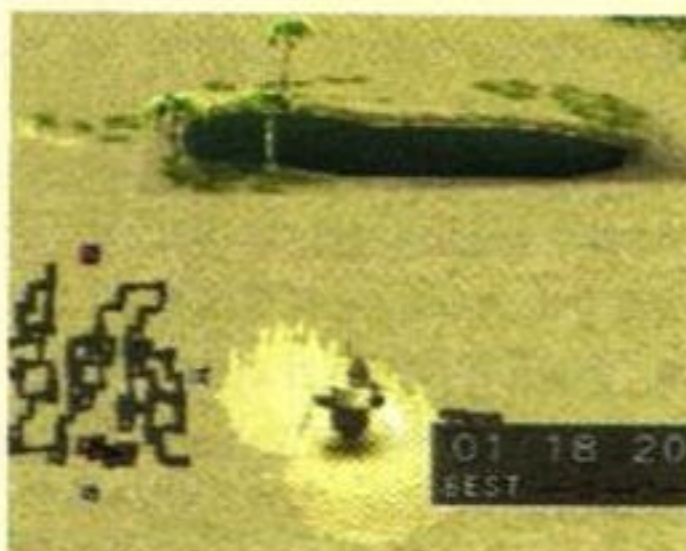
그의 힘은 대이류. 소환할 수 있는 용이 하나 늘었다, 만세!

기가 산
(ギガ山)

• Items 800제니, 이그니스의 용수정, 순인기옥, 바람술사의 지팡이

배를 타고 도착한 곳은 기가산. 이 산만 넘으면 바로 슈크 지방이다. 산을 넘으면서 마주치는 사루카시라(サルカシラ)에게는 난동부리기를 러닝할 수 있는데, 제법 강력한 스킬이니 가급적 배우고 가자. 용수정 이그니스 또한 결코 놓쳐서는 안될 물건.

▲ 반드시 얻자!

사막의 오아시스

▲ 이곳이다

이쯤에서 일단 다시 세드로 돌아가자. 모래배를 타고, 목적지는 슈크 지방으로 출발. 아래쪽의 코스 맵을 보면 섬처럼 뚝 떨어져 있는 곳이 보이는데, 이곳이 사룡 쥬나의 화신을 만날 수 있는 장소이다. 길은 막혀 있지만, 모래 언덕에서 점프하면 갈 수 있다. 이제, 쥬나의 힘을 얻어 대돌격을 사용할 수 있다.

▲ 사룡 쥬나의 화신

관문
(關所)

• Items 특공약 3

겨우 슈크 지방의 관문까지 왔는데, 관문은 굳게 닫혀 있다.

근래 연합 각국이 어수선해지자 슈크에서 이방인의 출입을 철저히 통제하는 것. 아수라는 야밤을 틈타 기습하자고 하지만, 터무니없는 소리. 아수라를 말리라는 클레이의 말에, 류는 아수라를 저지하다가 그만 가슴에 손을 대고… 경비병과 대화를 시도하던 클레이도 교섭에 실패한다. 그래서 생각한 방법이라는 것이, 짐마차를 이용한 점프. 어째서인지는 모르겠지만,

이 곳에 세워져 있는 짐마차들은 대단히 탄력있다. 간격을 맞춰 잘 세운 다음(클레이로 밀면 된다), 지붕 위로 올라가 점프, 점프, 점프!

▲ 점프에 점프에 점프

갈림길

슈크로 가는 도중의 ?로 들어가면, 동쪽으로 갈라져 나가는 길이 있다. 여기서 동쪽으로 클리어하면 월드맵에 새로운 길이 생기는데, 이 곳으로 가면 수룡(樹龍)을 만날 수 있다. 그리고 그 힘을 얻어, 용소환 최대 방어를 익힐 수 있다.

▲ 수룡의 화신

슈크
(シューク)

• Items 물구슬

남쪽의 건물 지하에서 '그저그런 보물'을 '어느 정도의 보물'로 교환할 수 있다. 중요한 것은 이게 아니라 배를 타야 한다는 것인데, 슈크에 정박해 있는 배의 주인은 상점 지하의 주점에서 술을 마시고 있다. 이 친구에게 배를 태워달라고 하면 물의 수신(水神)의 허락을 받아야 한다는데… 슈크 근처에 수신의 사당이 있으니, 일단 그 곳으로.

수신의 사당
(水神のほこら)

• Items 서스펜드, 각성제 2개, 잠수복, 잔물결의 돌

우선 동굴이 있는 곳까지 가서, 아래쪽의 동굴로 들어가자. 귀찮은 인카운트 몬스터들의 방해를 뿌리치고 동굴 끝에 다다르면, 잔물결의 돌을 얻을 수 있다. 다시 동굴 입구까지 와서 작은 샘에 잔물결의 돌을 던지면, 샘에서 큰 빛의 기둥이 위로 솟는다. 위? 이제 아래의 동굴을 나와 위의 동굴로 올라가면, 역시 빛의 기둥이 비추고 있는데, 여기에 다가서면 수신, 물의 용 아비트를 만나게 된다.

▲ 여기에 잔물결의 돌을 넣는다

아비트 : 또 만났군. 얄카이의 용이여. 나는 아비트, 고룡의 하나.

니나 : 물의 신은 역시 용의 화신이었군요.

아비트 : 어쨌든, 옛 시대의 여운으로 신으로 받들어지는 용은 많아. 지금 신의 힘을 사용하는 것은 불가능하지만….

니나 : 아, 그리고 저희는 배를 타기 위해서….

아비트 : 흠. 수신의 허락을 받아야 한다는 건가. 이것을 가지고 가라. 바다에서 내 실체와 만나게 될 것이야. 그 때, 얄카이의 용이여. 내 힘을 주겠다. 내가 있는 곳은 바위에 둘러싸인 바다의 난소. 배를 타고 오도록 하라.

(소금의 구슬을 얻었다)

슈크

이제 수신의 허락을 받았으니, 배를 탈 자격을 얻었다. 선장 지그도 흔쾌히 태워주겠노라고 한다. 헌데, 정작 다음날 아침이 되니, 얘기가 달라지는 것이 아닌가?

지그 : 어이, 잠깐. 설마, 이 누님도 배에 타는 거야?

클레이 : 그럴 생각인데, 안되나?

지그 : 아아, 여자는 배에 타면 안돼! 옛날부터 그렇게 정해져 있다구! 뭐, 그러니 당신들은 여기서 기다리고 있어.

니나 : 저, 저… 어떻게 안될까요? 조금 힘들더라도… 저는 괜찮은데요.

지그 : 안돼, 안돼, 원래 바다라는 것은 남자의 것이라고. 배에 타는 것은 근성이 있어야 해.

(느닷없이 마스트 위에 칸 등장)

▲ 바다사나이 칸

칸 : 그렇다! 훗 훗! 또 만났구나! 두 번이나 너희들에게 진 후 또 다시 여행을 떠나, 여기서 '바다사나이로'의 수행을 했지! 어때, 배에 타는 것은 남자 중의 남자! 진정한 영웅이 아니면 안돼! 지금이라면 너희들을 가볍게 눌러줄 수 있지. 몸으로 느끼게 해 주마!

지그 : 당신들, 칸과 아는 사이야? 얼마 전에 여기 와서 배에서 일하게 해 주고 있는데….

아수라 : 어이, 아까, 힘이 어떻다고 했는데, 저 녀석을 쓰러뜨리면 되겠나?

선장 : 뭐, 뭐라고?

(탕)

칸 : 억! 우어어어…. (풍덩)

아수라 : 어때?

선장 : 어, 어떻고 저떻고… 내가 말하는 것은 설령, 그… 마스트의 꼭대기에서 결투한다던가….

니나 : 아, 네, 그럼 제가 할게요.

(마스트 꼭대기)

선원 : 어, 어때… 높은 곳, 무섭지? 그만두려면 지금 그만둬.

니나 : 굉장히 좋은 경치군요. 두근두근해요. 자, 그럼 결투해요. 잘 부탁드립니다.

Mini Game 마스트 위의 결투

마스트 꼭대기에서 츠네키치와 결투하게 된다. 승부 방식은 다름 아닌 마스트 아래로 떨어뜨리기. X버튼으로 점프해서 머리를 밟고 뒤로 넘어간 후, ㅁ버튼으로 대시해서 밀면 된다. 정면에서 승부하면 체격상 니나가 밀린다. 마스트 끝에 서서 기다리고 있다가 한 번에 승부를 내자! 빨리 클리어하면 보너스 포인트가 있다!

츠네키치에게 승리하고 나면, 힘은 인정하겠지만, 바다는 역시 담력이 있어야 한다며, 다른 시험을 통과해야 한다고 한다. 또 무슨 시험이야….

다시 말을 걸면 시험을 치를 수 있다. 시험의 내용인 즉 배 밑에서 하룻밤을 보내는 담력시험. 글쎄, 유령도 쥐도 무서워하지 않고 피망도 먹으며 강한 척 하던 아수라도, 갯벌레 앞에서는 무력하군?

▲ 벌레는 나도 싫어

결국 하룻밤을 지낸 니나와 아수라. 하지만 선장은 아직 허락해 줄 생각을 안하고… 마지막 시험이 남아 있다고 한다. 맷집…이라고? 몽둥이를 들고 엉덩이를 내밀라는 말에 물러서는 니나. 그러나, 아수라는 두말없이 바지를 내린다. 결국, 선장은 그들의 배짱을 시험해 보려고 한 것. 드디어 선장은 일행의 승선을 허락한다.

CHAPTER 9 어리석은 자

배를 타고 서쪽 대륙으로 가자는 말에, 배로 바로 가는 길은 없다는 선장. 근처에서 상륙한 후에 걸어가라는데….

니나 : 바다 위라니… 기분 좋군요. 류, 잠깐 배 안을 둘러보지 않을래요?

● Items 나잔와브러 (ナジャンサーブラー)

지하로 내려가 담력시험을 하던 날 밤의 얘기를 하던 도중, 갑자기 배가 크게 흔들리기 시작한다. 깜짝 놀란 두 사람은 허겁지겁 뛰어올라오다가 벌레 노이로제에 걸린 아수라의 총에 당할 뻔하고… 갑판에 모여 충격의 원인을 찾고 있던 일행의 눈에 들어온 것은… 돌고래를 타고 나타난 칸이다!

▲ 마린보이 칸

BOSS 칸(カーン)

전리품 : 특공약, 남성복

칸의 세 번째 만남. 진정한 바다 사나이가 된 것인지, 돌고래를 타고 등장할 줄이야. 하지만 여전히 성장은 미미하다. 산탄권에만 주의하면, 크게 어렵지 않은 싸움을 펼칠 수 있다. 이것으로 칸과의 싸움도 마지막… 안타까워하는 거기의 당신. 무언의 피를 가지고 있군!

또 다시 둥실둥실 떠내려가는 칸. 너의 생명력을 믿는다.

그 이후, 우리의 배 여행은 사고 없이 진행되었다.

화산섬 (火の山島)

섬이 보인다고 하니, 지그는 뭔가 곤란해 하는데… 화산섬이라는 섬의 근처로, 마신의 바다라고 한다. 그리고 섬에 신이 있다고 하는데…

설마 물의 용? 지그는 상륙은 곤란하다고 하면서 보트를 내려 준다.

Items 타버린 플러그 3개, 물꽃의 팔찌, 만능약 2개, 1500제니

▲ 문제의 도깨비불

보트에서 내려 유령선 안으로 들어가면 선두의 머리 위에 도깨비불이 생긴다. 이 유령선의 바닥은 매우 약해서 잘 부서지는데, 부서지는 발판 근처에 가면 도깨비불의 색이 변하면서 경고를 해 주는 것이다. 참고하여 움직이도록 하자.

▲ 완성된(다 부서진) 지도

이 섬에서만 만날 수 있는 눈알탱크(めだまタンク)에게는 AP회복 마법 타크레마를 러닝할 수 있는데, 오직 이 녀석에게서만 배울 수 있는 귀중한 스킬이다. 허슬영감(ハッスルじじい)라는 적에게서도 요통을 배울 수 있지만… 이 녀석에게만 배울 수 있지만… 배울 이유는 없다.

동굴의 끝에서는 자신이 신이라고 생각하는 센트를 만난다. 이 녀석, 예전에 포울로 베어 버린 이와오카인과 똑같은 타입이야, 싫다.

BOSS

센트(セント)

전리품: 지력의 열매, 빛의 팔지

분신 엠모를 소환해 낸다. 결국 일전의 이와오카인과 완전히 같은 패턴. 역시, 우선 강렬한 전체공격으로 분신들부터 처리하는 것이 편하다. 단, 엠모의 끈적끈적은 러닝할 수 있으니, 원한다면 러닝할 때까지는 살려 두는 것도… 덧붙여, 센트의 대방어도 러닝 가능.

▲ 좀 생겨라 좀

리브 마을

바다에서의 우여곡절도 모두 끝나고, 드디어 상륙!

▲ 이 친구가 전승사 교실

Mini Game

대항해시대

이제부터 언제든지 지그의 배를 타고 항해할 수 있다. 배를 타면 월드맵과는 다른 해도가 나오는데, 이 위에서 여행하는 것이다. ○버튼은 가속, ×버튼으로는 돛을 펴고 접을 수 있으며, △버튼으로는 현재 위치를 조사하게 된다. 해도 위에 표시된 지점들을 조사하면 갖가지 아이템을 얻을 수 있으며, 중앙 부분의 바위로 둘러싸인 전해를 조사하면 해룡 아비트를 만나 대해류를 익힐 수 있다.

▲ 이 부근을 조사하면

▲ 수룡 아비드를 만날 수 있다

리브 마을에는 특별히 볼일이 없으니, 월드맵으로 나가자.

근처의 숲

숲을 뒤적거리다 보면, 정체불명의 털복숭이 생물이 있다. 뭔가 굉장히 괴로워하고 있는 것 같은데, 이것은 분명히….

1. 상처 입은 것이니 약을 주자.
2. 배가 고픈 것이니 먹을 것을 주자.
3. 곤란한 것 같으니 돈을 주자.
4. 아무 것도 아닌 것 같으니 무시하자.

정답은 배가 고픈 것. 뭐라도 먹을 것을 주면 매우 기뻐한다. 한 번 더 주자. 두 번 더 주자. 계속 주다 보면 대사가 달라지는데, 이 때는 만족한 것이니 그만 줘도 OK.

▲ 먹을 것을 주면 살아난다

파브파브의 숲
(パブパブ의 森)

Items 초원기옥 1개, 메탈 2개, 톡식블로우 1개

특별한 이벤트 없이, 통로로서 지나가게 되는 숲. 아이템이라도 잘 챙기자.

파브파브
(パブパブ)

▲ 느닷없는 화살세례

울창한 숲에 있는 마을. 숲이라기보다 정글일까. 게다가 주민들이 매우 배타적인지, 마을에 들어서자마자 화살세례를 받는다. 다행히 문제의 털복숭이가 도와준다. 그리고 나무 위에서는 웬 타잔 같은 남자가 등장.

남자 : *뭐야, 왜 이리 소란스러워, 포코 돌아왔나? …이런, 손님들이 와 있었나, 어서오세요, 안으로 들어오시죠.*
(안으로 들어간다)
남자 : *그렇습니까 여행자분들, 대륙으로 건너가려는 거군요. 이래 보여도, 저도 탐험가라 대륙 쪽에서 이리 건너왔죠. 그리고 이 땅의 신과 만나서 지금은 이 마을에 살고 있습니다. 아아, 소개가 늦었군요. 저는 베이트라고 합니다. 그리고 이 친구들은 이 마을의 주인으로, 센, 사미, 림포, 포스케, 페소입니다. 손님이 왔다고 하니까 모여들었죠. 그리고, 아내인 포코입니다. 꽤 미인이죠?*
포코 : *@#$^@#%!*
베이트 : *당신의 아내도 예쁘다는군요.*
(긁적긁적)

클레이 : 그건 그렇고, 대륙으로 가는 것에 대한 얘기입니다만.

베이트 : 아, 그렇죠. 말씀하시는 대로, 여기서 서쪽 대륙까지는 얕은 물을 따라 걸어갈 수가 있습니다. 하지만, 천해를 지나갈 수 있는 것은 간조 때뿐이죠.

클레이 : 지금은 지나갈 수 없나?

포코 : $%&^&*#

베이트 : "잠시만 여기서 기다려 주세요. 지나갈 수 있는 시간이 되면 안내해 드리겠습니다."라는군요.

● Items 각성제

옆방으로 가면 원주민들이 춤추고 있는데, 가운데 있는 녀석이 상태가 좋지 않아 보인다. 베이트에게 얘기하면 근처의 약으로는 치료할 수 없다고 한다. 리브에 가면 뭔가 알 수 있을 지도 모른다고 하니, 일단 가봐야 하나. 덧붙여, 아픈 녀석이 있는 방에는 파브파브어 사전이 있으니, 찾아보면서 원주민과 대화해도 재미있다.

리브로 돌아가서 마을입구 바로 오른쪽 사람에게 말을 걸어보면 모즈풀이 있으면 병을 고칠 수 있을 거라고 한다. 또 마을 가장 안쪽의 노인에게 말하면 동쪽의 이름 없는 섬에 모즈 풀이 있다고 하니, 결국 배를 타야 하는 거로군. 정박해 있는 지그의 배를 빌려타고, 동쪽의 색이 다른 깃발이 꽂혀 있는 곳을 조사하면 눈에 띄는 풀이 있는데, 류의 퍼스널 액션으로 베어내면 된다. 모즈풀로 한 밑천 잡는 것도 생각해 볼만은 하지만, 하지만….

▲ 이곳에 있는

▲ 이것이 모즈풀

이제 모즈 풀을 가지고 파브파브로 돌아가 상태가 안 좋은 녀석이 있던 곳으로 가서 풀을 먹이면 금방 효과가 나타난다. 이제 하룻밤을 쉬고 가보면 쌩쌩히 뛰어다니고 있다.

베이트 : 여러분, 드디어 썰물 때가 된 것 같군요. 서둘러 출발해 주세요. 간조는 그다지 길지 않습니다.

니나 : 알겠습니다. 베이트씨, 여러모로 감사합니다. 천해까지는 포코가 안내할 겁니다. 그럼 여러분, 조심해서 가세요! 프레치, 부카부카!

천해

● Items 해독제 2개, 달의 물방울, 실버메일, 가이아의 용수정

빠져나간 바다 사이로 뚫린 길. 무창포 해수욕장…인가. 도중의 섬에 있는 가이아의 용수정은 목숨을 걸고 얻어야 한다(그래야 뿌듯하다). 길은 복잡하지 않으니, 바람 부는 대로 따라가면 COOL.

▲ 가이아의 용수정~

살딘 섬
(サルディン島)

곤란하게도, 완전히 바다를 건너기도 전에 날이 저물어 버리고 만다. 니나는 몹시 힘들어하기도 하고… 그래서 일행은 살딘 섬에서 하룻밤을 쉬기로 하는데, 아침이 되어보니 이미 물이 차 있는 것이 아닌가! 섬의 다른 쪽으로 가서 아직 길이 남아 있는 곳을 확인하러 다녀보지만 이미 늦어버려서, 결국 언제 다시 찾아올 지 모르는 간조를 하염없이 기다리게 되었다.

▲ 바다 한가운데서 갇히지 않은 게 다행이지 뭘

제도
(帝都)

행인 : 이봐, 형씨, 왜 그래, 괜찮아? 당장이라도 죽을 것 같은 얼굴이잖아. 괜찮은 거야?

포울 : 여기는… 제도…인가?

행인 : 아, 그래. 신황 포울폐하께서 만드신 포우제국의 수도지.

살딘 섬

클레이 : 다음에 언제 갯벌이 드러날지는 알 수 없나? 자칫하다가는 이대로 아무 것도 못한 채 이 섬에 갇히게 될 지도….

디스 : 그렇지는 않아. 류가 신황 포울과 만나는 일은 운명지어진 일이니까. 적어도 류만은 여기서 죽지는 않을 거야.

마스터 : …라고, 말합니다요.

(아침)

니나 : 아, 잘 잤어요. 류, 섬의 모양을 보러 가는 거면, 나도 가요!

아수라 : 나도 간다.

클레이 : 어, 어이, 나는….

아수라 : 허둥거리지 마! 조금, 머리를 식혀. 너는 이 파티의 리더잖아?

사이어스 : 부카부카….

디스 : 부카부카… 파브파브 사람들이 말했지? 될 일도 안 될 때가 있는 거야, 아기호랑이.

마스터 : …라는군요.

● Items 글러브 2개, 낚싯대DX

낚싯대도 주웠겠다, 낚시터도 발견했겠다, 섬에 갇혀있는 동안 식량걱정은 없을 듯하다. 이왕 온 김에 낚시라도 조금 하고 돌아가자. 야영지로 돌아가는 길의 계곡에서 니나가 목욕을 제의하는데, 류는 동의해 보지만 결국 망보는 역. 궁금해서 미칠 것 같은 표정을 짓고 망을 보는데, 아수라의 가슴이 크다고 니나가 감탄하는 소리에 호기심을 참지 못하고 엿보고 만다. …뭐하는 거야!

▲ 끝내 엿보고 마는 류

PlayStation POWER 공략왕!

황성

보초병들을 없애고 황성 안으로 들어간 포울은, 황제의 가디언 아타를 만난다.

아타 : 누구냐? 신성한 황성의 결계에 침입하는 것이 누구냐? 나는 결계를 수호하는 존재. 물러서라, 이방인! …이, 이것은? 신황 폐하! 돌아오셨습니까! 신황 폐하의 뒤를 이은 인간들은 대를 이어 신황 폐하를 모독하고, 신황 폐하와의 맹약을 지킬 생각이 없는 것 같아 걱정하고 있었습니다만, 무사하셔서 다행입니다!
포울 : 맹약은 어길 수 있는 것이 아니다. 나는 다시 이 세계의 신이 된다. 그리고… 이 세계에는… 인간에게는, 이제 질렸다. 아타여, 가서 수도를 파괴하고 와라.
아타 : 수, 수도… 제도를 말씀하시는 겁니까?
포울 : 그렇다. 내가 신으로서 최후로 할 일이다. 포우 제국을 멸한다. 가라!
아타 : 분부대로!

살딘 섬

아침, 니나가 낚시하러 갈 것을 제의하는데, 낚시터에 도착하면 다시 포울로 전환된다. …쳇.

황성

욤 : 시, 신황폐하? 웃, 주포격으로도 어쩔 수 없다는 건가… 카핫!

▲ 소용없다

BOSS 키보(カーボ)
전리품: 20000제니, 지력의 열매, 초원목

BOSS 카뮤(カミュ)
전리품 30000제니, 지력의 열매, 엠브러시아

두 마리의 마물을 소환해 포울에 대항해 보지만, 힘을 되찾아 가는 포울 앞에서는 무색할 뿐이다. 결국 욤은 끝내 저항해도 무의미함을 깨닫고 달아나 버린다.

욤은 끝내 저항해도 무의미함을 깨닫고 도망친다. 욤이 있던 곳 아래의 석상을 조사하면 황성 최하층으로 내려갈 수 있다.

황성 최하층

● Items 달의 물방울

소닐 : 윤나… 윤나 있느냐?
윤나 : 예, 여기 있사옵니다, 황제 폐하.
소닐 : 유, 윤나… 뭔가, 문 밖이 시끄럽지 않느냐.
윤나 : 예, 그러하옵니다. 보고 오겠사옵니다.
소닐 : 윤나! 정말, 짐 근처에 병사를 두지 않아도 괜찮겠느냐? 짐은 불안하도다!
윤나 : 예, 황공하옵게도, 신황이 왔다면 병사 따위는 소용없사옵니다. 그보다….
(신철의 검을 건넨다)
윤나 : 황제 폐하의 신력에, 그 신철의 검이 더해진다면, 설령 신황이라고 해도 별 것 아닐 것이옵니다. 그럼, 이 윤나, 몸을 바쳐서라도 신황 포울을 봉인할 테니, 부디 안심하소서.
소닐 : 잘 알겠다. 부탁하노라, 윤나.
(문밖)
윤나 : 역시, 신황 포울 폐하셨군요. 부활을 감축드립니다.
포울 : 꺼져. 네놈 따위에게는 볼 일 없다.
윤나 : 아, 그럴 수는 없습니다. 신황 폐하는 지금 일단 봉인되셔야겠습니다.

윤나는 일단의 주술사 부대를 부르는데, 술사들이 신의 힘을 억누르고 있어서, 용으로 트랜스하지 않으면 힘을 쓸 수 없다. 재빨리 변신해서 브레스로 쓸어버리자.

윤나 : 아, 그렇군요. 신황 폐하가 만드신 이 성 안에서는 신황 폐하의 힘이 완전히 돌아오는 거군요.
(다가서는 포울)
윤나 : 아, 여기서는 물러나겠습니다.
(황궁 안)
소닐 : 기, 기다리고 있었습니다.
포울 : 맹약을 어겼겠다.
소닐 : 거, 결코 그런 적은! 오래 전에 계약한 대로, 신황 폐하의 부활에, 화, 황제의 자리를 돌려드리고자….
포울 : 됐다, 꺼져.
(돌아서는 포울의 옆구리에 신철의 검이…)
소닐 : 후하, 하! 신철의 검이다! 해치웠다, 짐이… 신을! 으하하하! 옛날 맹약 따위가 다 뭐란 말이냐! 제국은, 이 소닐의 것이다!
포울 : 크크, 크… 어리석구나, 변하는 존재여!

▲ 어리석은 자

(떨어지는 황제의 목)
윤나 : 아아, 과연, 신철의 검… 얼간이가 사용해도 신에게 상처를 입힐 수 있는 거군.
포울 : ….

▲ 신왕, 다시 왕좌에

살딘 섬, 낚시터

니나 : 류, 류? 듣고 있어요?
(줄이 끊어진다)
니나 : 왜 그래요, 류? 졸았어요? …류, 나, 나… 클레이가 좋다고 말했잖아요? 그치만, 오라버니는 에리나 언니와 정말 사이가 좋았어요. 어렸을 때부터, 두 사람은 언젠가 결혼할 거라고 생각했기 때문에, 클레이 오라버니라고 불렀던 거예요. 좋아한다기보다 동경이랄까. 오라버니는 강해서 뭐든지 할 수 있으니까요. 하지만, 오라버니도 나도 함께였어요. 계속 여행해 오면서, 괴로워하고, 상처받았겠죠. 클레이 오라버니도. …잡히지 않는군요. 돌아갈까요.

야영지로 돌아가 하룻밤을 지내고 나면, 다음날 아침에는 갯벌이 다시 열린다. 가자, 서쪽 대륙으로!

▲ 길이 열렸다

CHAPTER 10 서쪽 대륙

코우시아 마을
(コウシア村)

정교한 민예품으로 유명한, 마을이라고 하기도 뭐한 작은 집락이다. 최근 근처에 엔쥬의 유적이 발굴되었다는 이야기를 들을 수 있다. 당장은 마을에 볼일이 없으므로, 시얀 천으로 가자.

시얀천
(シャン川)

● Items 스파이크 슈즈, 1000제니, 메탈, 명외 부적

역시나 이벤트 없이 거쳐가는 길. 처음 곤도라로 천을 건널 때 얻지 못한 아이템들은, 반대편으로 건너갔다가 돌아오는 길에 모두 얻을 수 있다. 중요한 것은 곤도라에서 통나무로 옮겨 타는 것. 거리를 맞추고 흘러가는 통나무를 기다려, 정확한 타이밍에 옮겨 타자.

▲ 옮겨 탄다

치크아 마을
(チクア村)

물위에 지어진 작은 마을. 한쪽 구석에서 낚시하고 있는 사람에게 말을 걸면 북쪽에 낚시터가 있다는 것을 알게 된다. 또, 한쪽에 제도의 상인 후 만츄가 있는데, 희귀한 세 가지 물건 중 하나를 가져다주면 제도로 가는 방법을 알려주겠다고 한다. 세 가지의 물건이 무엇인고 하니….

▲ 후 만두…가 아니고 만츄

- **유적의 보물(遺跡のお　)**: 코우시아 마을 근처에 유적이 있는데, 거기 보물이 숨겨져 있다는 소문이 있다.
- **코우시아의 민예품(コウシア村の民芸品)**: 코우시아 마을에서 만든 희귀한 모양의 도자기. 제도에서 인기있지만 만드는 데 시간이 걸린다.
- **시스의 물고기(シースーの魚)**: 제도에서 대인기인 먹거리, 시스. 그 재료가 되는 화성문어, 연어, 타이탄을 3개. 합쳐서라도 관계없다.

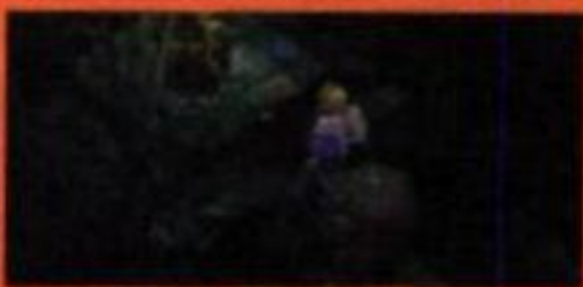
코우시아 마을

코우시아로 돌아가서 잡화상 주인에게 말을 걸면 도자기를 만들어 주겠다고 한다. 단, 조금 오래 걸릴 거라고 하는데, 어딘가에서 시간을 보내고 오면 탄의 항아리(タンのツボ)가 완성되어 있다. 또, 엔쥬의 유적은 시안 천에서 동쪽에 있다는 말을 듣게 된다. 이제 지도상에 엔쥬로 가는 길이 열렸을 것.

엔쥬
(エン・ジュ)

이미 유적의 보물은 모두 도굴당한 상태로, 모든 상자가 비어 있다. 그러나 2층의 색이 다른 벽을 마스터로 들이받으면 구멍이 뚫린다. 예이, 이 안쪽의 보물은 아직 남아 있을 거야!

▲ 길은 만들어 가는 것

● Items
지력의 씨앗 3개, 해독제 3개, 메탈, 고마우 지팡이, 마법의 조각 2개, 에라의 용수정

▲ 에라의 용수정

유적의 내부는 다층구조인데다 시점 변환이 자유롭지 못해 조사하는 데 제법 불편하겠지만, 참고 힘내면 그만한 소득은 있다. 그것이 바로 트레져 헌터의 로망!

치크아 마을

세 가지 보물 중 하나를 마련했으면 다시 후에게 가서 제도로 가는 길을 물어보자. 건네줄 물건은 셋 중 가장 쓸모 없는 탄의 도자기가 좋다(에라의 용수정을 건네주면 평생 후회한다). 후는, 마을 남쪽에 상품을 운반하기 위해 만들어진 운하가 있다고 한다. 즉, 운하를 타고 내려가라는 것인데. 다시 한 번 말을 걸면, '대단한 보물'을 '이름난 보물'로 교환해준다. 자, 이제 운하를 따라 남쪽으로!

운하
(運河)

● Items 막힌 필터 3개, 아토믹펀치

곳곳에 있는 수문 개폐 스위치로 수위를 조절할 수 있으며, 물에 떠 있는 상자들은 클레이를 선두로 해서 밀 수 있다. 또한 물이 완전히 빠진 다음에는 수로 바닥으로 내려갈 수도 있으니 참고.

▲ 이런 배치다

운하 가운데 앉아 있는 남자에게는 다음과 같이 말을 걸자.

>용에 대해(龍について話そう)
당신들, 용을 본 적이 있어?
>본 적이 있다(あります)
용은 어떤 모양을 하고 있지?
>여러 가지 모양을 하고 있다(色んな形おしてます)

구체적으로 어떤?
〉풀이라던가, 바위라던가…(草とか岩とか) : 채석장으로 가는 길을 알려준다

〉여행에 대해(旅について話そう)
당신들은 어디에서 온 거지?
〉과거로부터(きのうから) : 지력의 씨앗을 준다.
〉제국에 쫓겨서(帝国に追われたりした) : 파워푸드를 준다.

서쪽의 채석장

암룡이 류를 기다리고 있다. 그의 힘을 얻어 대특이점을 익히자. 다음의 용은 황금이라 불리는 평원 끝의 들에서 알카이의 용을 기다리는 존재… 황금평원? 또 가야 해?

▲ 이름 없는 존재, 암룡

황금평원

타보의 캠프에 가면 타부에 관한 이야기를 들을 수 있다. 황금빛 날개를 가진 새를 따라 가면 초룡을 만날 수 있다고 한다. 이제 황금평원으로 가자. 동쪽으로 달리다가 보이는 큰 바위 부근에 밝게 빛나는 새가 보일 것이다. 이제 새를 따라 달리면 희미하게 보이는 초룡을 만날 수 있고, 그의 힘을 얻어 대회복을 배울 수 있다.

▲ 투명한 초룡

▲ 기이한 모습의 화신

파우크 마을
(パウク村)

운하를 통해 남하해서 처음 마주치는 마을. 아직까지 제도로 가는 길은 먼 것인가…. 중앙의 텐트로 들어가 촌장을 만나면, 제도로 가는 방법은 알고 있지만 애완용 닭 꼬꼬가 도망쳐서 괴로워하고 있다. 손녀에게 말해 보면, 꼬꼬를 찾으려면 서쪽의 평원으로 가보라고 하는데… 월드맵에 서쪽의 평원이 생겨 있으니 가보자.

Mini Game 닭몰이

▲ 최대한 많이 몰아 넣자

색이 다른 닭, 꼬꼬를 쫓아 한가운데 있는 장에 몰아 넣어야 한다. 꼬꼬를 몰아넣고 문을 닫으면 클리어. 다른 닭도 몰아넣으면 높은 보너스 포인트를 얻게 된다. 꼬꼬가 닭장에 들어가면 게임이 종료되어 버리니, 시간이 걸리더라도 우선 다른 닭들을 몰아 넣은 후에 꼬꼬를 넣자. 꼬꼬를 잡으면 다시 파우크 마을로.

촌장에게 꼬꼬를 데리고 가면, 그는 대단히 감사하면서 성심껏 길을 가르쳐 준다. 제도로 가는 것은 단의 관문을 통과하는 것이 가장 빠르지만, 지금 제도에 마물이 난동을 부리고 있어서 관문을 폐쇄했다는 것이다. 대신, 황제의 묘소로 가면 아스타나 지방으로 갈라지는 길이 있을 것이라고 하니, 일단 묘소로 가자.

CHAPTER 11 인도

묘소 앞의 ?

▲ 이리 올라가면

▲ 용수정을 얻을 수 있다

예전에 포울이 지나갔던 곳이다. 드디어 포울의 흔적을 접하게 되는 건가. 곳곳의 가시나무에 주의. 포울이 화공을 받아 타버린 숲에서는 에어리얼의 용수정을 얻을 수 있다. 그리고 길을 따라 가면 아래에 낚시터가 생긴다. 또, 이 곳에서 마주치게 되는 크리에이터(クリエイター)라는 적은 대단히 특이한 녀석으로, 평소에는 그다지 쓸모 없는 녀석이지만 바람 속성 마법으로 풀무질을 해 주면 갑옷의 재료를 생산해 낸다. 바람 마법, 훔치기, 바람 마법, 강탈… 등을 반복해 주면, 갑옷의 파츠는 든든하게 얻어낼 수 있다.

황제묘소
(皇帝墓所)

● Items 지력의 열매, 엠브러시아

포울이 부활한 바로 그곳, 묘소의 입구에는 여전히 온쿠가 지키고 있다. 류가 변하지 않는 존재라는 것은 느끼지만, 결국 공격해 온다.

BOSS

온쿠(オンク)

계열도 충분으로 지니고 있기 때문일까, 보스다운 강력한 보스가 처음으로 등장했다. 화이트 브레스, 그레이글 등, 강력한 공격을 연이어 선사해 주는 강적이다. 순간이라도 방심하면 뼈아픈 대가를 치르게 될 것이다. 결코 회복을 게을리 해서는 안되며, AP를 아끼지 말고 가장 효율적인 공격을 퍼부어야 한다. 절대 돌격 커맨드는 사용하지 말 것.

▲ 압도적인 강력함

묘소 내부

● Items 연환기옥, 뇌신총, 용의 비늘 4개, 5000제니, 도메가 폭탄

이 곳에서 마주치는 쵸밤플레이트(チョバムプレート)라는 녀석은, 절대방어 필드를 전개하고 있어서 2턴 동안은 어떤 공격도 통하지 않는데, 3턴 째에 필드를 해제하고 4턴 째에 도망쳐 버린다. 즉, 3턴 째에 반드시 쓰러뜨려야 한다는 것. 강력한 방어구인 쵸밤플레이트를 주기 때문에, 적어도 한 번은 쓰러뜨려야 한다. 또, 3연격을 러닝할 수 있는 유일한 몬스터, 가디언(ガーディアン)을 만날 수 있다. 길의 끝에서는 곤옥을 얻을 수 있는데, 이것을 들고 중앙으로 나오면 계단이 생기면서 새로운 길이 열린다.

▲ 빨강은 빨강끼리, 파랑은 파랑끼리

이제 새로 열린 길을 따라 가면 어두운 길. 사다리를 내려가면 주사위가 나오는데, 주사위 위에 올라타고 굴리며 나간다. 단, 빨간 눈이 위로 오면 HP의 최대치가 크게 감소하니, 매우 주의. 이곳의 곤옥도 중앙으로 가지고 가면 새로운 길이 열린다.

▲ 주사위 굴리기

새로 생긴 길을 따라 가면 '길을 찾는 자, 여기에 열쇠를 찾아라' 라는 석판이 있는데, 석판을 조사하면 두 개의 주사위가 떨어져 내린다. 무려… 보스다!

BOSS

사이, 투(シャイ, ツゥ)

다양한 성격의 보스. 주사위의 눈이 변함에 따라 여러가지의 특성을 지니며, 다양한 마법과 스킬을 사용한다. HP도 상당히 높은 데다가 공격 하나하나가 상당히 강력하다. 보조마법을 충분히 사용하여 파티의 능력을 어느 정도 향상시키면서 싸울 것을 권한다. 얕보면 안될 상대.

▲ 생긴 것과 달리 강하다

두 녀석을 쓰러뜨리면 온쿠가 등장하는데, 다시 전투가 벌어지는 것은 아니니 긴장하지 않아도 된다(사실 필자는 얼어붙었다). 주인의 반신임을 알아채지 못해 미안하다며, 온쿠의 돌을 건네고는 사라진다. 이제 온쿠의 돌을 가지고 다시 중앙으로 나오면, 승강기가 작동한다. 지긋지긋한 황제 묘소도 안녕!

무쿠토의 절벽

묘소에서 승강기를 타고 나오면 무쿠토의 절벽이다. 얼핏 아무 것도 없는 듯하지만, 절벽 뒤의 동굴로 들어가 색이 다른 벽을 마스터의 들이받기로 파괴하면 새 길이 생긴다. 안에는 아이템이 잔뜩 있으니 반드시 챙겨 나올 것. 단, 최강의 적인 페일라이더(ペイルライダー)에 매우 주의. HP가 40000이나 되는 데다가 매턴 20000씩 회복해 낸다. 게다가 공격력도 엄청나서, 한 턴에 한 명씩 죽어 나가게 된다. 만나면 도망쳐라!

● Items 재비꼬리 4개, 메기의 분노 5개, 지력의 씨앗 3개, 용의 눈물

단의 관문 남쪽의?

● Items 썬더크라퍼, 1500제니, 배리어링

니나 : 수도에 나타난 마물, 또 한 사람의 류와 관계 있을까요?

클레이 : *그럴 지도 몰라. 그보다도, 아수라 대장은 어째서 군으로 돌아가지 않는 거지? 무슨 꿍꿍이라도 있나?*

아수라 : *직접 명령을 내린 장군에게 가고 있을 뿐이다. 꿍꿍이 따위는 없어.*

클레이 : *그래서, 제도로? 하지만, 도시가 붕괴되었다지 않나, 그 장군이라고 해도….*

아수라 : *룬 님이, 간단히 당할 거라는 건가! 제도의 군 본부에서 나를 기다리고 계실 거다.*

거리
(街道)

남쪽의 거리로 가면 군사들이 길을 막고 있다. 아수라를 선두로 지휘관에게 말을 걸면, 룬 장군이 아스타나로 갔다는 말을 들을 수 있다. 귀찮지만, 다시 아스타나로 가자.

아스타나

역시 아수라를 선두로 세워 아스타나의 군본부 앞에 보초를 서고 있는 병사에게 말을 걸면, 본부 안으로 들어갈 수 있다.

그렇게 들어간 곳은, 예전에 에리나를 찾아 왔던 장소. 그러나 왠지 모르게 전에 없던 거대한 요기에 휩싸여 있다. 대체 무슨

일이 벌어지고 있는 걸까.

▲ 이런 곳에 아이템이 숨겨져 있다

● Items 제비꼬리 3개, 물방울, 더러워진 타이어, 썩은 고기 2개

가장 깊은 곳까지 들어가면 무엇인가 거대한 괴물의 내장 같은 것이 나타난다. 길로 삼아 올라가려고 해도, 중간의 혈관이 가로막고 있어서 지나갈 수도 없다. 류의 검으로 베어 보아도 잘리지 않는데….

에리나 : 그것은… 벨 수 없습니다.
클레이 : 에… 에리나?
니나 : 언니!
에리나 : 클레이, 니나?
클레이 : 에리나! 에리나, 그리로 가려면 어떻게 해야 하지?
에리나 : 길을 막고 있습니다. 그것은 보통의 검으로는 벨 수 없습니다. 그것을 벨 수 있는 것은 신철의 검뿐입니다.
니나 : 언니, 그 검은 어디에 있나요?
에리나 : 윤나라는 남자가 가지고 있을 겁니다. 윤나를 찾으세요.
클레이 : 윤나….
니나 : 알았어요, 언니! 꼭 그 신비의 검을 가지고 올게요! …오라버니! 에리나 언니가… 언니가!
클레이 : 그래! 하지만 지금은 그 윤나라는 녀석을 찾으러 가자. 신철의 검을 손에 넣는 것이 먼저다. 가자!

단의 관문

아수라를 선두로 병사에게 말을 걸면 관문을 통과할 수 있고, 안에서 문제의 윤나를 만날 수 있다. 일행을 알아보고 놀라는 윤나. 신철의 검을 내놓으라는 말에 시치미를 떼보지만, 류의 검이 윤나의 옷을 베고 신철의 검이 땅에 떨어진다. 당황한 윤나는 얼버무리는 웃음을 남기고 사라져 버리는데… 보기 싫은 녀석.

이제 다시 아스타나로 돌아가서, 벨 수 없었던 혈관을 베고 에리나의 방으로 올라가자.

▲ 베어버리자

에리나의 방

윤나 : 아, 오셨군요.
클레이 : 네놈! 에리나는?
윤나 : 몇 번이나 말씀드렸지만, 그분은 이제 안 계십니다. 그 자취라면 이 방에 있습니다만….
아수라 : 룬 장군님은 어디 계시지?
윤나 : 아, 아수라 대장, 한 발 늦으셨군요. 장군은 먼저 제도로 갔습니다.
아수라 : 무… 무슨 소리냐?
윤나 : 룬 장군처럼 나이 드신 분께는 제 생각이 미치지 않는군요.
클레이 : 그보다, 에리나가 없다는 것은 무슨 말이냐!
윤나 : 아, 싸울 생각은 없습니다. 직접 확인하시기 바랍니다.
(가버린다)
클레이 : 기, 기다려!

● Items 디아나의 드레스

에리나 : 와… 주셨군요.
클레이 : 에리나… 드디어 만났어!
니나 : 함께 돌아가요, 언니!
에리나 : 와줘서 고마워요, 니나, 클레이, 하지만… 하지만, 나는 여기서 움직일 수 없어요.
니나 : 왜, 왜요 언니? 지금이라면 제국도 혼란스럽고, 도망치는 것은 간단해요!
클레이 : 가자, 에리나, 괜찮다, 우리가 있다.
에리나 : 지금… 세계가 크게 움직이려고 하고 있어요. 당신들이 그 거대한 흐름의 가운데 있다는 것을 알고 있습니다.
클레이 : 에리나?
에리나 : 여행을 계속하세요. 가야 할 곳으로.
니나 : 언니….
에리나 : 니나, 잠시 클레이와 둘이서 있게 해주겠어? …고마워, 니나, 그리고… 류, 신철의 검을 놓고 가 주지 않겠어요?
(놓는다)
에리나 : 감사합니다.
(문밖)
니나 : 그런데, 언니는 어떻게 류의 이름을 알았을까요?
마스터 : 디스님이…
디스 : 용과 같은 느낌이 나.
마스터 : 라고 말합니다요.
(방안)
클레이 : 에리나… 대체….
에리나 : 클레이, 당신들이 지금 세계를 움직이는 거대한 흐름 속에 있다고 말했죠. 흐름의 하나는 류씨, 그리고 다른 하나의 변하지 않는 존재… 두 가지의 만남, 거기서 당신들의 여행의 의미를 알게 될 거예요.
클레이 : 에리나, 무슨 말을 하는 거야? 어떻게 그런 것을 알고 있지? 그리고, 여기를 뜰 수 없다는 말은….
에리나 : 클레이, 잘 들으세요, 저는….
윤나 : 변하지 않는 존재…지요.
(윤나 등장)
윤나 : 그녀는, 제가 만들어 낸 변하지 않는 존재.
클레이 : 만들… 었다고? 무슨 소리냐?
윤나 : 아, 그렇습니다. 에리나씨를 주포의 재료로 쓰려고 생각해서.
클레이 : 재료이라고… 이놈이!
윤나 : 에에, 알고 계시는 대로 재료은, 목표와 관계가 깊은 쪽이 좋으니까, 동방에서 인기가 높은 에리나님이… 주포탄으로 채격이지요. 하지만, 문제가 있습니다. 재료은 고통을 받아 주술로 변환합니다만, 지나치게 고통을 가하면 재료이 죽어버리죠. 그래서, 저는 그녀에게 간단히 죽지 않는 신체를 만들어준 겁니다.
(이불을 걷자…)

클레이 : 웃….

(문밖)
니나 : …그리고, 언니는 루디아의 왕자님과 약혼했지만, 클레이 오라버니가 말려서… 지금은… 그렇다고는 해도, 오래 걸리네요. 둘이서 무슨 얘기를 하는 걸까요?

(방안)

클레이 : 으아아아아!

윤나 : 아, 어떻습니까? 충분한 마물을 마술적으로 결합시킨 역작입니다. 다만, 조금 크게 만들어 버렸지요. 여러분이 지나온 거대한 내장, 그것이 그녀의 내장입니다. 어떤 고통을 받아도 죽지 않는 제물, 변하지 않는 존재… 인 겁니다. 요컨대, 아, 아… 그렇습니다, 저는… 신을 만든 겁니다!

클레이 : 이 자식, 죽여버리겠어!

윤나 : 아, 안됩니다. 신을 만들 수 있는 나를 죽이면, 나는 이제부터 이 기술을 사용해서 세계를 바꿔야 하니까요. (사라진다)

에리나 : 클레이… 클레이, 이제 됐어요.

클레이 : 에리나, 나는… 네게… 아무것도….

에리나 : 저기, 신철의 검이 있어요. 편하게… 해줘요, 클레이.

클레이 : 모, 못해… 나, 나는, 나는… 너를….

에리나 : 알고 있어요. 그러니까 당신에게 부탁하는 거예요, 클레이.

클레이 : ….

에리나 : 클레이, 마지막에 당신을 만나서 기뻐요.

오라버니는 아무 말도 하지 않았습니다.

하지만, 언니가 이제 돌아올 수 없다는 것은 알고 있습니다.

그렇게, 변하지 않는 존재를 찾는 우리의 여행은 끝나가고 있습니다.

CHAPTER 12 여행의 끝

마스터 : 니나, 힘든 겁니까요?

니나 : 어떻게… 말하면 좋을까, 언니… 전에 없어졌을 때, 이제 포기하자고 했지만… 그치만, 그치만… 죽었다는 말을 들으니까….

마스터 : 주인님이… 디스님이 나가버렸을 때, 잘은 모르겠지만 완전히 껍데기만 남아버렸습니다요. 하지만….

니나 : 격려해 주는 거군요, 마스터씨? 그래요… 저는 껍데기가 아니예요. 모두가 있으니까요.

아수라 : 내가… 내가 그녀였어도, 네게 같은 부탁을 했을 거야. 잘못한 게 아니라고 나는 생각해.

클레이 : ….

사이어스 : 나, 나도 그렇게 생각해.

거리

이제 거리를 지나갈 수 있다. 갈림길에서 왼쪽으로 가면 손 마을로 이어지며, 곧장 가면 아래로 이어진다(결국 거기서 거기). 요기 화산으로 가면, 포울로 플레이할 때 얻지 못했던 아이템들(메탈, 마그마의 갑옷)을 얻을 수 있다.

제도 (帝都)

마지막 무기점과 도구점, 그리고 여관이 있다. 구입할 수 있는 최강의 무기들을 파는 곳. 만반의 준비를 마치고 가지 않으면 곤란하다. 준비가 끝났으면, 마물이 파괴한 제도의 안으로 들어가자.

▲ 이미 폐허다

▲ 손옥살을 쓰는 녀석

● Items 다마스커스헬름, 2000제니, 리치마드

폐허가 되어 버린 제도를 헤치고 반대편의 성문 앞으로 가면, 룬 장군의 위기를 볼 수 있다. 이, 이 녀석은 왜 룬을 괴롭히다 말고 이쪽으로 오는 거야!

▲ 오지마!

BOSS

아타 (アーター)

전리품 : 달의 물방울, 스피릿링

온쿠와 같은 모습의 충. 그런 이유로, 온쿠만큼 강력하다. 온쿠 때와 마찬가지로 HP관리를 철저히 해야 한다. 다수의 HP가 떨어져 있다면 모두 후위로 보낸 뒤 리프링 등의 전체 회복마법을 사용하는 것이 좋다.

요정이 좀 더 성장할 테니 조금만 더 수월한 전투를 할 수 있을 텐데…

아수라 : 장군님!

룬 : 아수라?

아수라 : 룬 장군님! 아수라 중대장 특명을 받아 용을 체포해 왔습니다.

룬 : 아아, 괜찮다 아수라. 그런데… 저쪽이 용인가?

아수라 : 예, 장군님. 알카이의 용이라는 자입니다.

룬 : 아아, 그런가, 역시 그랬군. 여러가지로, 무례를 용서해 주십시오, 용이여. 아수라, 윤나와는 만났나?

생각하고 있었다. 자신들의 손으로 신을 만들어 오랜 신들을 물리치겠다니….

생각할 수 없는 일이야. 몰랐다고는 해도, 신을 손에 넣어 힘을 얻으려 했다니, 신의 분노를 입어 이 몸이 멸해도 도리 없지. 하지만… 크읏, 잘못된 몇몇의 사람 때문에 전 세계를 멸망의 위기로 몰아갈 수는 없어.

니나 : 그래서, 초대 황제를 만나려는 거군요.

룬 : 우, 아아… 하지만, 그것도 여기까지라고 생각했다. 아직 당신이 남았다, 알카이의 용. 당신은, 또 한 사람의 신이다. 신이여, 우리는 경박합니다. 멸망당해도 도리 없는 일을 저질렀습니다. 그러나, 신이여, 당신의 눈에 조금이라도 빛이 비친다면, 아이들의 미래를… 웃….

니나 : 저, 장군님, 저, 잘은 말할 수 없지만, 류는….

마스터 : 류는 니나가 따라다니고 있으니까 괜찮다…고 말합니다요.

니나 : 무, 무슨 말을 하는 거예요!

룬 : 하하하… 알카이의 용을 만난 것이 여러분이라 다행이군요. 아수라 중대장, 잘 했다. 이제, 황성의 신황 폐하의 앞으로 데려 가라.

아수라 : 예, 장군님.

(문을 연다)

아수라 : 황성은 이쪽이다. 가자!

(일행이 출발)

룬 : 내 부상은 신경쓰지 마라. 그보다, 이제 옛날처럼은 불러주지 않는 건가?

아수라 : 장… 할아버지!

룬 : 아아, 아수라, 너한테는 뭐하나 손녀답게 해 주지 못했다.

아수라 : 할아버지, 저….

룬 : 들거라, 아수라, 세계에 아직 끝나지 않는다면, 행복하게 해주마, 쿠윽, 그러니까… 지금은 가거라. 세계가 이제부터 어떻게 될 지는, 알카이의 용과 너희들에게 달려 있다.

(아수라가 간다)

룬 : 그렇…지, 세계는… 아이들의 것이야, 노병은… 없어질 때지.

황성 (皇城)

최후의 던전. 황성 안으로 들어가면 다시 돌아올 수 없으니, 들어가기 전에 빠뜨린 것은 없는지 확인하자. 특히, 스킬을 장비하는 것과, 요정들을 음악가와 용병으로 배치하는 것 잊지 말자(배틀송과 댄스마커블의 효과를 위해).

● Items 치료의 팔찌

▲ 길은 있다

문 뒤쪽의 사각에는 치료의 팔찌를 얻으러 가는 길이 있으니, 놓치지 말고 챙기자. 결계 안으로 들어가면, 아타가 마중나와 일행을 황성 앞까지 태워준다. 이제, 두번 다시 월드맵으로는 돌아갈 수 없어….

▲ 아타의 마중. 펄끄러운걸…

● Items

리치마드, 연원기옥, 스카우터, 얼음의 조각 2개, 마법의 조각 5개, 땅의 부적, 불꽃의 부적, 물의 부적, 선더 크래커, 순원기옥, 검은 예복, 질풍의 옷, 프로테인 2개, 파워푸드 2개, 죽음의 죽 4개, 연원기옥 5개

지금은 전송장치를 이용할 수 없으니, 일단 열려 있는 방으로 들어가 세이브를 하자. 옆방은 푸른 파마의 간판이 있어야 한다고 한다. 우선 책장 위에 황성의 열쇠가 있는 것이 보일 것이다. 마스터를 선두로 해서 장을 들이받으면 열쇠가 떨어진다. 이제 계단을 내려가자.

▲ 열쇠는 여기에 있다

▲ 아래로, 아래로

라스트 던전인 만큼, 던전 자체부터 이미 머리가 부서질 만큼 복잡하게 구성되어 있다. 특히 5층에서 지하 3층까지 이어지는 다층구조이기 때문에, 아이템을 놓치고 가기 쉽다. 일단 1층까지만 가면 승강기를 이용할 수 있기 때문에 층간의 이동이 쉬워지지만, 적어도 내려가는 동안은 고생할 듯. 지도를 싣고 싶은 마음은 굴뚝같으나 지면이 허락하지 않으니….

▲ 게다가 곳곳에 봉인이

1층에 도착하면 푸른 파마의 간판을 지키고 있는 드래곤 뉴트를 만나게 된다. 자는 척 하고 있지만 가까이 다가서면 좀비처럼 깨어난다. 마음의 준비는 되었는가?

▲ 간판의 수호자 드래곤뉴트

BOSS

드래곤 뉴트

(ドラゴンニュート)

공격력 방어력이 모두 수준급. 특히, 속성이 있는 공격을 받으면 다음 턴에 HP 15000을 회복해 버리니, 절대 무속성 공격으로만 쳐야 한다. 무기의 속성을 제크하라!

▲ 드디어 승강기를 사용할 수 있다

▲ 봉인해제

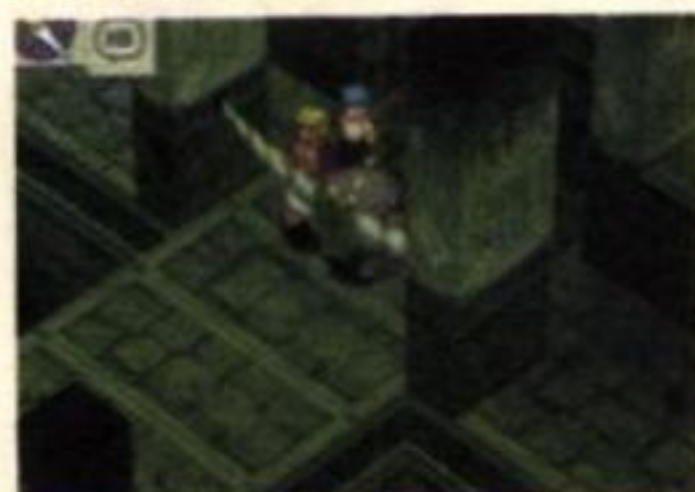
이제 푸른 파마의 간판을 챙긴 후에, 승강기를 타고 다시 5층으로 올라가 놓고 온 아이템들을 쓸어오자. 봉인된 문에 있던 아이템들만 찾아오면, 1층에도 휴식·세이브 포인트가 있으니, 이제 2층 위로 올라갈 일은 없다.

● Items 얀티마, 드래곤헬름, 필살의 불꽃 3개

이번엔 지하로 내려갈 차례. 승강기가 대기하고 있으니, 편하게 갈 수 있다. 5층에서 1층으로 내려온 때와는 달리, 지하 1층과 2층은 계속 왔다 갔다 하면서 진행해야 한다.

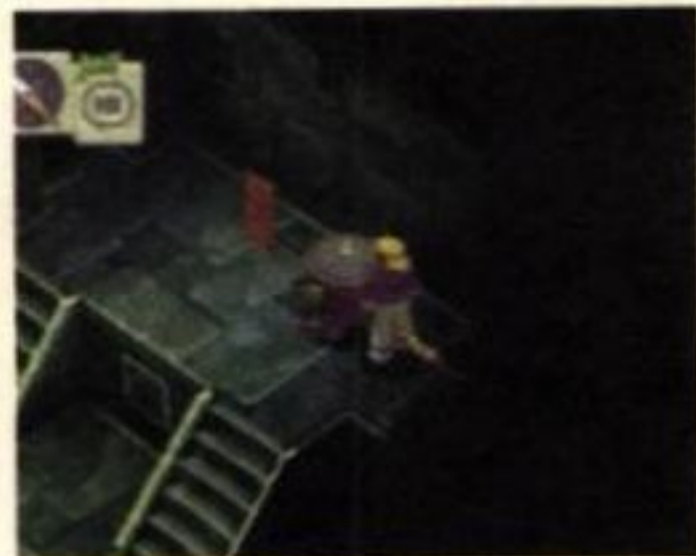
▲ 이런 것들을 잘 만져야 한다

● Items

메달 5개, 미스트아머, 각성제 3개, 아센시온, 드래곤아머, 드래곤블레이드, 드래곤헬름, 생명의 조각 5개

▲ 황색의 봉인

▲ 이것을 해제할 수 있다

지하 2층에서 황색의 봉인을 찾으면, 지하 1층에서 지하 3층으로 통하는 계단의 봉인을 풀 수 있다. 지하 3층은 승강기로도 갈 수 있지만, 계단으로 먼저 내려가서 적색 봉인을 얻지 않으면 최하층으로 가는 승강기를 이용할 수 없으니 반드시 지하 1층의 봉인을 먼저 풀자. 그리고 지하 3층의 승강기를 타면 지하 4층으로 갈 수 있다.

마지막 휴식·세이브 포인트가 있으니 체크. 그리고 긴 계단을 따라 내려가면, 포울이 기다리고 있는 황성의 최하층에 도착한다.

▲ 적색의 봉인 발견

최하층

포울 : 왔군. 내 분신. 하지만, 필요 없는 것들까지 온 것 같군.
(모두 쓰러지는 동료들)

▲ 죽은 것은 아니다

포울 : 자… 이리 와라. 내 분신.
(다가가자)
포울 : 류여, 나 자신이여! 하나가 되어 완전한 신이 될 때가 왔다!
류 : …;
포울 : 변하는 몸뚱아리를, 신체를 버리고 완전한 하나의 영체가 되자!
(다가서는 류)
포울 : 그래. 그리고 신의 힘을 사용하여 세계에 이별을 고하는 거다.
(검을 꺼내 베어보지만, 실패)
포울 : 그런가, 류. 변하는 존재들과 인연을 맺은 것 같군. 그것을 끊을 수는 없지. 와라 류. 우리가 시작한 장소로.
니나 : 류!
(달려오는 니나)
니나 : 류, 나 몸이 움직이지 않아서…
(걸어오는 동료들)
니나 : 어쨌든, 다들 무사한 것 같군요.
클레이 : 여기에 있던 것은 실체가 아니었다는 얘긴가?
마스터 : 류가 변하는 존재의 세계와 깊은 연을 맺고 있어서, 합일할 수 없었다…고 말합니다요.
니나 : 어쨌든, 이제 선택의 여지는 없어. 가요.

옥좌의 뒤로 포울을 따라, 최후의 결전이 기다리는 곳으로 가자.

▲ 첫 대면

포울 : 옛날… 사람들에게는 아주 멀고, 우리에게는 별 것 아닌 시간의 저편에, 신이 소환되었다. 그러나, 불완전하게 소환된 나는 그 형체를 둘로 나누어 불리내었다. …불가사의한 일이다. 처음 만나는 자신…인가. 류. 너는 내가 생각을 이해할 수 있나?

류 : (끄덕끄덕)
포울 : 나도 이해한다. 네가 변하는 존재들과 여행해 온 길을. 하지만 류여. 나의 반신이여. 그들은 너라는 거대한 흐름에 흘러온 것뿐이다.

▲ 운명의…

포울은 류를 공격해 오지만, 전투 자체에는 의미가 없다. 단지 포울이 류에게 전하려는 메세지일 뿐….

너는 변하는 자들을, 이 세계를 지키려는 건가?
사람들에게 미래를 주고 싶은 거겠지?
내 힘을 보여주지, 똑똑히 봐라.
네가 피하면, 뒤에 있는 것들이 죽게 된다!

포울 : 뭐랄까, 지켜온 것 같지만… 거기까지인가?
니나 : 류!
(니나가 달려와 회복해 주고, 동료들이 다가온다)
포울 : 류. 너는 잘못 생각하고 있다. 이 세계가 정말로 지킬 가치가 있는지 아닌지… 너는 봐 왔을 거다. 변하는 존재들의 기쁨, 노여움, 슬픔, 그리고 즐거움. 태어나고, 그리고 죽어 가는 모습을.
류 : …;
포울 : 하지만, 류여. 그것은 우리들과는 관계없다. 죽지 않는 존재가 아닌가?
(두 사람의 운명이 빛을 발한다)
포울 : 변하는 존재는, 인간은 무지하고 오만하며 거짓말하고 상처 입히고 죽이고… 어디까지나 어리석다.
류 : …;
포울 : 그렇다. 류. 인간은 제멋대로이고 염치없다.
그럴 지도 몰라(そうかも知れない)
포울 : 네가 보아 온 인간은 잔인하지 않았나?
그럴 지도 몰라(そうかも知れない)
포울 : 네가 본 인간은 어리석지 않았나?
그럴 지도 몰라(そうかも知れない)
포울 : 속지 마라, 류.
니나 : 류! 류, 나… 이 세계가 좋아요. 류가 있는 이 세계가, 나 믿어요. 내가 좋아하는 이 세계를!
포울 : 시시하군. 좋아한다, 믿는다… 그런 덧없는 것이 다 뭐냐? …그래. 용화할 수 없는 거야. 자, 류. 우리들, 신으로서 완전해 질 때다. 역시, 인간은 지킬 가치가 없어. 그렇지, 류?

(류는, 자신의 반신인 포율의 깊은 절망을 느낀다)

…이해할 수 없어(分からない).

포율 : 세계를… 변하는 존재를 지킨다… 확실히, 그것이 신이 된 우리가 할 일. 하지만, 어딘가 인간은? 인간은… 구제할 수 없이 어리석다.

류 : ….

포율 : 자, 류. 여기에 희망은 없다.

류 : 절레절레

포율 : 그런가… 역시, 쓸모 없는 것들을 없애지 않으면 안 되는 건가.

BOSS

타일런트(タイラント)

드디어 보스전. 브레스인 다크 헬니시 등이 터무니없이 강력하다. 이쪽도 이쪽의 최대한의 전력을 짜내지 않으면 안 된다. 황당하게도 매 턴마다 속성이 바람 - 불 - 땅의 속성으로 변화하기 때문에, 속성을 잘 파악해서 상극인 속성을 택해 공격하는 것이 좋다. 브레스에 대비해 류의 장비는 모두 드래곤 시리즈로 하도록 하자. 곁가지 속성마법도 사용하며, 그 위력이 여간아니다. 다이아몬드리젠(ダイヤモンドカリ)은 갖가지 상태이상을 유발하므로 주의. 게다가 모든 어시스트 마법을 캔슬하는 경계를 친다. 대단한 장기전이 되므로, AP 잔여에 주의해 가면서 싸우자.

포율 : 어째서지, 류? 나 자신인 너를 이해할 수 없다. 너의 눈에는 어떻게 비치고 있는 거냐, 이 세계가?

디스 : 이 세계는 아마, 당신이 생각하는 정도로 나쁘지는 않아.

마스터 : …라고 말합니다요.

니나 : 저… 인간은, 우리들은… 약했고, 교활했고, 어리석은 면도 있어요. 하지만, 분명히….

Last BOSS

스피리츄얼

(スピリチュアル)

최종보스. 시작하자마자 전열 모두의 HP를 1로 만들어 버리는 앱솔류트 원(アブソリュート=1)을 사용하는 등, 해서는 안될 짓을 많이 한다. 필사적으로 살아남아라. 다이아브리즈은 여전히 짜증나며, 파워 플렉스 등은 굉장한 위력을 자랑한다. 마지막 전투이니, 회복은 최대한 마법보다 아이템에 의지하라. 사실, 아군은 파티가 여섯 명이나 되니, 로테이션만 성실하게 해주면 전혀 어려울 것은 없지만, 시간이 상당히 걸린다. 특히 앱솔류트원의 강력함은, 주력이 되는 류의 용변화를 철저히 무력화한다는 데 있다. 데미지가 HP에 비례하는 드래곤 브레스는 HP가 1이 되어 버리니 도무지 쓸모가 없는 것이다(실제로 1의 데미지도 입히지 못한다). 어설픈 잡다한 기술로 승부하기보다 드래곤 브레스와 랭크3 속성마법으로 승부할 것을 권한다.

▲ 제길, 왠지 어울답잖아

포율 : 옛날… 나를 소환했던 자들도 같은 얘기를 했다. 그들이 했던 짓은, 신의 힘을 얻어 인간들끼리 싸우는 일 뿐이었어! 이제 됐어… 끝났다.

포율 : 속고 있었던 것은… 나인가. 그런가, 변하는 존재, 약하고, 교활하고, 모순에 빠져 있고, 그리고… 아름다워. (드디어, 류와 포율은)

그때, 계속 같이 있던 류의 기운이 변했다.

▲ 합체

니나 : 류?

▲ 금발이 된 류

하지만, 나는 그게 류라고 말할 수 있었다.

니나 : 류죠?

류 : 그래, 니나, 하지만, 동시에 포율이기도 해.

클레이 : 세계는… 인류는 어떻게 되는 거지? 류… 아니, 신…인가?

류 : 지금, 포율이 말한 것이 이해가 돼. 변하지 않는 존재는 이 세계에 있어서는 안될 존재라는 말이.

니나 : 그런… 설마, 류?

류 : 그러니까… 신을 버리려고 해. …디스씨, 당신이 바라던 대로.

신을 버린다, 고 류가 말했습니다.
그것은, 힘을 버리고 사람으로 살아가는 방법이었습니다.

CHAPTER 13 용과, 사람과…

▲ 저 놈을 없애야 하는데

윤나 : 아아, 이 기운은… 변하지 않는 존재가 사라져간다… 신이 죽었군요. 아, 괜찮습니다. 없어지는 게 아니에요. 내가 만들 거니까.

디스 : 세계의 변하지 않는 존재를 돌려보낼까 하고 생각해. 이제 류, 너도 죽을 수 있는 사람이야. 아아, 나는 여기에 남을까 하는데. 사람이 어떻게 하는가 보고 싶어. 뭐, 갑옷 속도 나쁘지 않군.

할머니 : 용이 사라져 간다… 하나의 시대가 끝나는군요.

아수라 : 제국은 이제 끝났다. 뒤따르는 것은 남겨진 자들이 할 일이야.

니나 : 여기에 남는 거군요 아수라씨….

아수라 : 아아, 룬 장군도 찾아봐야 하고.

클레이 : 아, 아수라 여러가지로 고마웠다.

아수라 : 나, 나는 별로….

크레이 : 이제, 적이 아니지?

그렇게 큰일이 있었는데도, 왠지 처음부터 몰랐던 일 같습니다.
세계를 움직이던 신들이 어찌 되었는지는 모릅니다. 하지만, 아마 괜찮겠죠.

니나 : 그렇죠, 류?

●장르:액션 RPG ●제작사:캡콤 ●발매일:4월 20일 ●발매가:5,800엔

PLAYSTATION

인터랙티브의 즐거움

록맨 대시 2

-에피소드 2 거대한 유산-

항목	평점
그래픽	★★★★
조작감	★★
스토리	★★★
사운드	★★★
연출	★★★
소장가치	★★★

12년이 넘은 역사를 가진 록맨 시리즈. 그 중 3D로 제작된 록맨 대시 시리즈의 장르는 「프리 러닝 RPG」라고 한다. 하지만 보통의 액션 RPG와 다른 점을 찾으라면? ……… '없다.' 하지만 코믹한 캐릭터들과 재미있는 대사, 행동의 자유도 등. 게임으로서의 재미는 확실하다. N64의 젤다의 전설 같은 게임을 좋아한다면 한 번쯤은 해볼만한 게임.

공략 ⋯ 장은석

PROLOGUE

물러: 돌아간다. 슬슬 시작할텐데…. 벌써 10년이나 된 건가…. 딸의 부부가 이 섬에서 조난된 것도.
바렐: 바보야. 둘 다. 어린아이를 놔두고 그대로 가버리다니…. 다시 생각해 볼 수는 없니. 저것에 손대는 것을….
물러: 지금 와서 그만둘 수는 없어. 내 인생은 모두 저것에 걸었으니까. 지금 와서 그만둘까보냐.
(물러를 부르는 방송)
물러: 아 가봐야겠군. 자 먼저 간다.
물러: 결국 손녀는 오지 않았군.
바렐: 응? 아. 전에 발견되지 않을까 하고 생각했던 모양이다. 롤도 계속 그것을 쫓고 있었으니까.
물러: 아무리 그 아이가 귀여워도 이것만은 넘겨줄 수 없으니까.
바렐: 흐음….

▲롤의 가족사진

경비원: 지금까지는 문제없습니다.
물러: 좋아. 조심해라. 왠지 공적(空賊)들도 노리고 있는 것 같으니까.
경비원: 예.
기자: 지금까지 성공한 사람이 없는 금단의 땅으로의 모험. 무모함과…….
바렐: 왜 이렇게 많이 부른 거야?
물러: 즐거움을 혼자 즐기면 천벌을 받게 된다고 생각하지 않아?
바렐: 변함없군. 불명예스러운 일이 생길지도 모르는데

물러: 오랫동안 기다리셨습니다. 지금부터 이번의 학술조사의 개요를 설명해 드리겠습니다.
그라이드: 어째서 너희들까지 여기에 있는 거야? 공적은 그만둔 것이 아니었어?
티젤: 시끄러. 이쪽에도 우려하는 일 이라는 것이 있는 거야.
그라이드: 뭐야. 이미 백화점은 망하지 않았어?
티젤: 욱. 아직 망하지는 않았어. 이번 달의 운용자금이 없어서 힘들기 때문에 다른 아르바이트를 하고 있는 것 뿐이야.

트론: 오라버니가 자기 취미대로 물건을 강제로 팔기 때문이에요.
방코스카스: 그만두고 조용히 있어. 일에 방해된다.
티젤: 뭐, 뭐라고? 이 염세 공적이.
그라이드: 협정을 잊었어? "내분은 나중에"
트론: 오라버니!

▲바보 공적들 총집합

물러: 지금까지 이 폭풍을 돌파하고 저 섬에 발을 들여놓아서 살아 돌아온 사람은 없습니다. 저와 이 바렐씨를 제외하고는. 지금으로부터 30년이나 전의 이야기이지만, 우리가 그 곳에서 본 것은 무엇이었을까요? 지금은 말하지 않도록 할까요? 왜냐하면, 여러분도 곧 그것을 직접 보게 될 것이기 때문입니다.

록: 식사 다 됐어 롤. 계란프라이도 했고, 확실히 쉽게 했어. 앗 박사가 나왔다. 괜찮다니까. 그렇게 간단히 발견될 리가 없어.

물러: 우리는 확신하고 있습니다. 지금까지 인류가 찾아 헤메던 거대한 유산이 이곳에 잠들어 있다는 것을!
물러: 흠. 이상으로 설명을 마치겠습니다만, 뭔가 질문이 있다면 부탁드립니다.
기자: 괜찮겠습니까?

▲이 팔찌는?

물러: 물론입니다.
기자: 물러씨는 거대한 유산이 어떤 것이라고 생각하십니까?

물러: 그것은… 인류의 진보에 도움이 되는 물건. 예를 들면, 디플렉터를 대신할 새로운 에너지원일까, 뭐 그런 것일까요?
기자: 그쪽의 바렐 박사도 그렇게 생각하시겠죠?
바렐: 응? 나는 말입니다. (마, 마틸다! 살아있었나?)
기자: 저 녀석이에요! 날 상자 속에 가둔 게!
마틸다(?): 기다리고 있는 유적은 당신들을 행복하게 해주지 만은 않아요
물러: 눈을 떼지 마라.
마틸다(?): 나는 당신들이 어떻게 되든 관계는 없어요. 그래도 한가지 충고해두겠는데, 저 곳에 있는 것은 당신들이 생각하는 좋은 것이 아니에요. 그것은 거대한 유산이라기 보다는, 거대한 재앙이니까. 가가!!
경비원: 그만둬, 그만두라고!

▲밖은 폭풍이… 괜찮을까?

트론: 오라버니 굉장해요.
티젤: 오우! 돈 냄새가 엄청나게 나는데 !
그라이드: 방해돼. 보이지 않잖아.
티젤: 우와앗! 위험하잖아. 이 자식!!
마틸다?: 교활한 짓 해서 미안해요~ 그래도 그 아이가 깨어나면 이런 일로는 미안하다고 생각하니까… 알겠어요? 자, 그럼.
바렐: 거대한 재앙, 그 아이가 깨어난다…. 무슨 말을 하는 거야, 마틸다.

롤: 록! 이 사람… 우리 엄마야!
록: 예?
롤: 그런데 어째서…. 엄마는 이런 일을 할 이유가 없는데….
록: 가보자!
롤: 예?
록: 그 사람이 진짜 롤의 어머니인지 만나서 확인하는 거야.
롤: 그래도….
록: 어쨌든 가보지 않으면 아무 것도 알 수 없어.
롤: 그렇구나… 응! 가자! 나 옷 갈아입고 엔진을 손볼게. 록. 미안하지만 접시 치워 줘~

등장 캐릭터 소개

록·볼너트

록맨 대시의 주인공으로 용기와 모험심이 강한 소년. 아기였을 때 어떤 유적에서 바렐 박사가주워와 캐스킷가의 가족으로서 키워졌다. 캐스킷가는 디그아우터 집안이었기 때문에 자연스럽게 디그아우터가 되었으며, 유적을 발굴하면서 거대한 유산의 탐색 중에 행방불명된 롤의 부모를 찾기 위해 노력하고 있다 록·볼너트라는 이름은 바렐박사가 붙인 것이다 (볼트와너트의 줄인말이 아닐까).

롤·캐스킷

바렐박사의 손녀로 메카닉의 천재, 비공선 플랫터호의 수리, 조종은물론이고 록의특수 무기도 전부 롤이 개발하는 것이다 록이 디그아웃 중일 때에는 오퍼레이터로서서포트를 해준다 록이 플랫터호에 돌아가면 언제나같은 자리에있다 (단 한번을 제외하고).

바렐·캐스킷

젊었을 때부터 고대문명을 파헤치기 위해 디그아우터로서 살아왔다. 물러와 함께 행동했었으며 지금도 물러의 설파-보톰호에서 물러와함께 행동한다. 누구도 돌아온 일이 없다는 금단의 땅에서 살아 돌아온사람이다.

물러

바렐과는 옛날부터 친구. 30년 전에 금단의 땅에서 바렐과 간신히 살아 돌아온 후 전 재산을 들여 설파-보톰호를 만들었다 설파-보톰호는 금단의 땅의 폭풍을 뚫을 수 있도록 설계되어있다.

마틸다

거대한 유산을 거대한 재앙이라고 말하며 발굴을 중지하라고하는 의문의 여성 바렐과 롤은 그녀를 롤의 어머니인 마틸다라고 하는 데…;

방코스카스 & 보라

2인만으로 구성된 공적 일당. 벌써 19년이나 된 베테랑들이다. 하지만 나이를 먹어 옛날에비해 체력이 많이 약화되었다고 하는데…, 거대한 유산을 얻는 것이 꿈인 방코스카스와는 반대로 보라는 그것에는 흥미가 없이 돈을 모아 은퇴하고 싶어한다. 다른 두 집단에비해서는 그나마 제대로된 편(확신은할 수 없다…).

그라이드 일가

본 일가와 마찬가지인 공적 일가. 두목인그라이드와 졸개인 시탓파들로 구성되어 있다. 그라이드는 전작의 로스기에 소속되어 있던 인물로, 남자이지만 여성의 말투로 이야기하는 기분나쁜 녀석이다. 시탓파들은 꼬붕과는 반대로 입이 험하며 전형적인 악당 이미지를 풍긴다. 본 일가에비해서는 조금나을 것 같이 보이지만, 사실 큰 차이없다.

데이터

바렐이 록을 발견했을 때 같이 있던 원숭이로, 대화하면 세이브를 할 수 있고, 게임의 어드바이스를 해준다. 세이브를 해주기 위해 어디든지 등장하는 신출귀몰한캐릭터.

본 일가

공적(해적 산적과비슷한의미) 일당으로 티젤, 트론, 본(ボン으로, 본 일가의 ボーン과는 차이가 있다)의 3남매와 40명의 꼬붕(일본어로 '부하')들로 구성되어 있다 본은 아직아기이기 때문에 '바부" (바보라는 뜻으로 말하는것은 아니다) 라는 말밖에 하지못하며 (그래도본 일가는 다 알아듣는다), 티젤은 실패투성이의 두목인 데다가, 트론은 록을 좋아하는 듯 하다 거기에꼬붕들조차도 제대로 하는 일이 거의 없는 문제점만 가득한일당들. 언제나당하고만 사는 악당 캐릭터들로, 트론이 주인공인 게임도 있을 정도로 개성적이고 미워할수 없는 캐릭터들이다

먼저 기초적인 지식부터

기본조작법

동작	버튼	동작	버튼
전후 이동	방향키 상/하 (아날로그 스틱 좌)	특수무기	△버튼
좌우 이동	방향키 좌/우 (아날로그 스틱 좌)	점프	×버튼
좌우 회전	L1, R1 (아날로그 스틱 우)	특수행동	○버튼
록온(LOCK ON)	R2	일시 정지	START버튼
시점 이동	L2 + 방향키 (아날로그 스틱 우)	메뉴	SELECT버튼
록버스터	□버튼		

이것은 A타입의 설정이며. B타입은 좌우 이동과 좌우 회전이 바뀐 형태이다. C타입은 「바이오 하자드」시리즈와 같은 좌우 이동이 없고 R1로 록온을 하는 설정. D타입은 아날로그 패드로만 선택할 수 있는 것으로 L1, R1, L2버튼을 록버스터, 특수공격, 점프에 사용한다.

메뉴	
맵 (マップ)	지도를 보는 메뉴로 오토 네비의 설정과 미니 맵의 ON/OFF를 변경할 수 있다.
아이템 (アイテム)	평범한 아이템 메뉴로 갖고 있는 아이템을 사용하는 것이 가능.
장비 (そうび)	버스터 파츠나 보디 파츠를 장비 하는 메뉴.
옵션 (オプション)	게임의 각종 설정을 변경하는 것으로 버튼, 시점변경, 록온의 수동/자동, 진동 ON/OFF 등을 설정할 수 있다.

● 록버스터

□버튼으로 사용하는 록버스터는 강화 파츠를 장착해서 능력을 향상시키는 것이 가능하다. 공격력, 탄수, 사정거리, 연사성의 4가지 능력이 있는데, 최고 8단계까지 향상된다. 공격력을 강화하면 록버스터의 그래픽이 바뀌므로 쉽게 알아볼 수 있다. 또한, 버튼을 누르고 있는 상태에서 방향키의 위를 연타하면, 록버스터를 발사한 후의 경직시간을 캔슬하여 다시 록버스터를 발사하는 것을 반복해, 연사성에 관계없이 연사를 할 수 있다. 연사성 대신 공격력이나 사정거리를 높이면 그 만큼 록 버스터가 강해지므로 꼭 익혀두자.

● 특수무기

△버튼으로 사용하는 특수무기는 한 번에 한 개씩만 갖고 다닐 수 있다. 화면 오른쪽 아래의 녹색 게이지는 무기의 사용 에너지로, 전부 떨어지면 잠시 사용할 수 없게 되고, 청색 게이지는 무기 전체의 에너지로 이것을 소모하여 녹색 게이지를 회복한다. 메뉴에서 △버튼을 누르면 특수 무기를 해제한 상태인 들어올리기가 되는데, 이것은 대상을 집어들고 한 번 더 버튼을 누르면 던져버리는 것이다. 록온을 했을 때 오른쪽 아래의 집게(?)에 녹색 불이 들어오면 대상을 들 수 있는 것이고, 빨간색이면 들 수 없는 것이다. 물건을 들어서 옮기는 것은 물론, 적도 들어서 던질 수 있다. 던진 적이 다른 적에게 맞으면 던진 적은 무조건 사망하고, 맞은 적도 상당한 피해를 입게 되므로, 어떤 경우에는 다른 특수무기보다 강한 위력을 발휘한다.

● 특수행동

○버튼으로 사용하는 특수행동. 이것으로 대화, 조사, 방향전환, 롤러 대시를 할 수 있다. 보통의 게임과 마찬가지로 대화나 조사를 하려면 대상의 앞에서 버튼을 누르기만 하면 된다. 특히, 대화를 할 때에는 마을사람이라도 록온할 수 있다는 것을 이용하면, 약간 위치가 안 맞아서 대화가 안되는 경우는 없다.

○버튼을 이용한 방향전환은 방향키를 누른 상태에서 ○버튼을 누르는 것. 그러면 그 방향으로 방향전환을 하는데, L/R 버튼으로 방향전환을 하는 것 보다 훨씬 빠르므로 익혀두면 매우 편리하다.

대시를 하려면 대시슈즈를 장착하고 있어야 한다. 장착하고 있다면 ○버튼을 누르고 있는 것으로 롤러 대시를 할 수 있다. 대시 중에는 좌우 회전으로 방향전환을 하고, 키패드 상/하로 속력을 조절하는 것이 가능한데, 속력을 높이면 점프를 할 때 더 멀리까지 점프를 할 수 있다. 대시 중에는 아무것도 할 수 없지만 빠른 이동이 가능하므로 능숙하게 사용할 수 있어야 한다.

● 특수 데미지

적에게 공격을 받아 데미지를 입는 것 외에도 특수한 상태이상의 효과가 있는 것이 있다. 이 상태이상은 총 4가지로 에너지 저하, 불, 냉기, 감전이 있다. 에너지 저하는 라이센스 시험에서 볼 수 있는데, 록버스터가 나가지 않고 특수무기의 에너지가 계속 줄어드는 것으로, 빨리 치료하지 않으면 특수무기의 에너지가 하나도 남지 않게 된다. 불과 냉기는 시간이 지날수록 데미지를 입는 것으로 이것만으로는 체력이 낮아져도 죽지 않지만, 체력이 줄어든 상태에서 공격당하면 한방으로 사망하게 된다. 감전은 이동속도가 느려지고 점프가 낮아지는 것인데, 특별히 데미지는 없으므로 일단 방안의 적들을 다 없앤 후에, 가만히 있으면 회복되는 것을 이용하는 것도 좋다. 이 4가지 특수데미지는 메디슨 보틀로 치료할 수 있다.

● 오토 네비(네비게이션)

메뉴의 맵에서 사용할 수 있는 기능. 던전에서는 사용할 수 없는 것으로, 지도에서 어떤 곳을 지정하면 그곳에 도착할 때까지 방향을 표시해준다. 상당히 편리하지만, 한 번 가봤던 곳만 지정할 수 있다.

바렐 박사의 연구 파일

프롤로그를 다 보았다면 이제 게임을 시작하는 것만이 남아있다. 하지만, 전편을 해보지 않은 사람들이 디그아웃이니 라이센스니 리버드니 하는 것들을 제대로 알 수 있을리가 없다. 그런 록맨 대시 초보자들을 위한 배려로 바렐 박사의 방에서는 다음과 같이 써있는 박사의 연구 파일을 발견할 수 있다. 스토리와 게임의 기본 개념을 이해하기 위해, 이것을 읽고 시작하도록 하자.

금단의 땅

롤러와 둘이서 갔던 금단의 땅, 디그아웃의 리포트…. 일단 가장 큰 문제는 금단의 땅에 접근하는 것이 불가능하다는 것이었다. 보통의 배로는 폭풍에 휘말려 배가 파괴되어 버린다. 최악의 경우 폭풍에 휘말려 두 번 다시 나올 수 없게 된다. 우리들은 섬 중심부의 상공이라면 비교적 쉽게 돌입 가능한 것을 발견하고, 장갑을 강화한 배로 돌입을 강행했지만, 실패했다. 금단의 땅에 착륙하는 것은 가능했지만 배는 파괴되어 결국 돌아갈 수 없게 되었다. 우리들은 별다른 방법이 없었으므로 앞으로 나아가기로 했다. 놀랍게도 이 땅은 리버드가 지상에서도 활동하고 있었다. 대부분의 장비를 잃은 우리들은 고전을 면치 못했다. 하지만 많은 피해를 입으면서도 드디어 고대의 유물을 발견했다. 공중에 떠있는 마름모꼴의 물체였다. 그러나 우리들의 힘은 여기까지가 한계였다. 의식이 급속도로 멀어져 가는 중에 한 명의 소녀가 가까이 왔다. 정신을 차렸을 때에는 요션카 마을 근처였다. 배를 잃은 우리들이 그 땅에서 돌아올 리는 없는데…. 어째서 우리들이 살아 돌아왔는가는 지금도 알 수 없다. 그 후, 금단의 땅에서 조난된 사람들이 돌아오는 일은 없다. 왜 우리들만이 그 때 살아 돌아왔는가는 의문이다.

록 발견

니노 섬의 봉인된 유적…. 누구도 들어가지 못 하던 봉인된 유적에 고대문명의 연구를 위해 길드마스터 허가를 받아 조사했을 때, 들어가서 얼마 가지 않아 조그맣고 이

상한 마름모꼴의 물체를 발견했다. 손을 대자 갑자기 마름모꼴의 물체는 사라지며, 안에서 한 아기와 원숭이가 나타났다. 발견한 장소가 장소인 만큼 크게 발표할 수도 없어, 이 아기를 손녀와 함께 키우기로 했다. 아기에게는 록이라는 이름을 지어줬다. 손녀의 롤과 어울리도록. 록과 롤. 록큰롤……. 조금 시시한 농담 같군. 어쨌든 록이라고 이름을 짓고 길렀지만, 보통의 아이들과 다른 점은 없다. 지금은 빼놓을 수 없는 가족의 일원이 되어있다.

◈카토르옥스 섬

전번의 여행에서 우연히 가게된 카토르옥스 섬은 풍부한 지하자원이 묻혀있는 섬이었다. 섬에 있는 마을의 지하에는 광대한 유적이 있고, 그 안에는 전설의 비보가 잠들어 있다고 했다. 그곳에서 우리들은 섬의 비보를 노리고 온 공적 본 일가와 맞서게 되었다. 본 일가는 몇 번이고 당해도 포기하지 않고 록을 습격했으나 언제나 패배하기만 했다. 지금 생각하면 정말 재미있는 집단이었다. 우리들이 이렇게 여행을 계속하는 이상 또 어디에선가 만날 수 있을 것이다. 록이 카토르옥스섬의 메인 던전에 들어가 있을 때였다. 그 곳에서 내가 본 것은 하늘에서 떨어진 거대한 기둥 모양의 물체. 그것은 도대체 뭐였을까…. 그때쯤에 유적 안에서도 무슨 일이 일어난 것 같지만, 모든 것은 록만이 알고 있다. 혹시 록의 출생의 비밀에 관계된 것이었는지도 모른다.

◈디그아우터즈 매뉴얼

디그아웃(dig out)이란?

고대 유적에 잠들어있는 보물과 지하자원을 채굴하는 일. 디그아웃에는 유적에 들어가는 메인 다이버(diver)와 지상에서 보조하는 오퍼레이터의 신뢰관계가 필요하다.

던전에 대해서

던전이라는 것은 고대인이 만든 유적을 말한다. 유적의 안에는 지금도 유용하게 쓸 수 있는 도구와 보물이 잠들어 있지만, 유적의 수호자인 리버드들이 공격해오므로 매우 위험하다. 유적에 들어가는 것은 목숨을 거는 것이다.

디플렉터는 무엇인가?

지하에 잠들어 있는 광물 자원이다. 조그만 것은 화폐로, 큰 것은 에너지 자원으로 사람들의 생활을 유지해 준다.

리버드에 대해?

고대인이 만들었다고 생각되는 유적의 수호자. 정체는 지금도 밝혀지지 않고 있다. 디그아우터에 있어서는 천적이라고 불리는 존재이다.

아이템도 있겠죠?

록맨 대시는 그래도 RPG라고 2D 록맨 시리즈에 비해 비교적 많은 아이템이 등장한다(대부분이 특수무기의 재료이긴 하지만…). 아이템 중에는 상점에서 사는 것도 있고 던전의 보물상자에서 얻는 것도 있으며, 민가의 서랍장이나 심지어는 길거리의 쓰레기통에서까지 얻는다. 아이템 외에도 돈이 숨겨져 있는 경우가 많으니 샅샅이 뒤져보도록. 상점에서 사는 아이템은 게임의 진행 상황에 따라 파는 물건이 늘어나므로 상점에 자주 가봐야 할 것이다. 또한 '?' 마크의 아이템들은 각각 필요로 하는 사람에게 갖다주는 것으로, 록에게는 아무 쓸모가 없는 것들이고, 잡화상에서 판매하는 아이템들도 직접적으로 필요하지는 않지만, 롤의 호감도를 올려 특수무기의 강화 비용을 줄이는 것이 가능하다.

일반 아이템

이름	효과	이름	효과
에너지 보틀 (エネルギーボトル)	라이프를 회복, 상점에서 보급 가능	로켓 폭죽 (ロケットはなび)	호밍 미사일의 재료
엑스트라 팩 (エキストラパック)	에너지 보틀의 개수를 늘린다	기밀메모1 (機密メモ1)	호밍 미사일의 재료
메디슨 보틀 (メディスンボトル)	상태 이상을 치료, 상점에서 보급 가능	슈퍼 볼 (スーパーボール)	리플렉트 암의 재료
메디슨 팩 (メディスンパック)	메디슨 보틀의 개수를 늘린다.	소형폭탄의 설계도 (小型爆弾の設計図)	리플렉트 암의 재료
롤이 만든 도시락 (ロールの手作り弁当)	체력을 전부 회복, 플러터호의 냉장고에서 얻음	굵은 파이프 (ふといパイプ)	버스터 캐논의 재료
고급 치킨 (とびきりのチキン)	체력을 전부 회복	기밀메모2 (機密メモ2)	버스터 캐논의 재료
하이퍼 카트리지 (ハイパーカートリッジ)	특수무기 게이지를 회복	그린 아이 (グリーンアイ)	샤이닝 레이저의 재료
플레임 배리어 (フレイムバリア)	갖고 있으면 불에 의한 데미지를 받지 않음	레이저 건의 설명서 (レーザーガンの説明書)	샤이닝 레이저의 재료
라이트 배리어 (ライトバリア)	갖고 있으면 감전되지 않음	시끄러운 기계 (うるさい機械)	스프레드 버스터의 재료
조인트 플러그 (ジョイントプラグ)	롤에게 갖고 가면 록버스터를 3개 장착 가능	기밀메모3 (機密メモ3)	스프레드 버스터의 재료
호버 보드 (ホーバーボード)	대시 슈즈의 재료	스턴 건 (スタンガン)	크라쉬 봄의 재료
낡은 호버 제트 (古いホバージェット)	대시 슈즈의 재료	물컹물컹 구슬 (ふにゃふにゃ玉)	크라쉬 봄의 재료
아쿠아 칩 (アクアチップ)	아쿠아 슈즈의 재료	전설의 번쩍번쩍 봉 (伝説のピカピカぼう)	블레이드 암의 재료
레지스트 칩 (レジストチップ)	레지스트 슈즈의 재료	기밀메모4 (機密メモ4)	블레이드 암의 재료
스파이크 칩 (スパイクチップ)	스파이크 슈즈의 재료	실드 제네레이터 (シールドジェネレーター)	실드 암의 재료
라이트 칩 (ライトチップ)	라이트 슈즈의 재료	기밀메모5 (機密メモ5)	실드 암의 재료
부서진 청소기 (壊れた掃除機)	바룸 암의 재료	녹슨 바주카 (さびたバズーカ)	하이퍼 셸의 재료
강력 모터 (強力モーター)	바룸 암의 재료	화약 구슬 (かんしゃく玉)	하이퍼 셸의 재료
롱 바렐 (ロングバレル)	머신건 암의 재료	센서 (センサー)	리모트 차지의 재료
부서진 모델 건 (壊れたモデルガン)	머신건 암의 재료	기밀메모6 (機密メモ6)	리모트 차지의 재료
부서진 전기 드릴 (壊れた電気ドリル)	드릴 암의 재료	인형 (ぬいぐるみ)	롤에게 줄 수 있는 선물, 잡화상에서 구입
강화 기어 (強化ギア)	드릴 암의 재료	쿠션 (クッション)	롤에게 줄 수 있는 선물, 잡화상에서 구입
볼링 공 (ボーリングの玉)	어스 크러셔의 재료	설파보틀 모형 (サルファーボトム模型)	롤에게 줄 수 있는 선물, 잡화상에서 구입
녹슨 지뢰 (さびた地雷)	어스 크러셔의 재료	디플렉터 (ディフレクター)	B, A, S의 3가지가 있으며 상점에 팔면 돈을 받음

PlayStation POWER 공략왕!

헬멧

이름	효과
노멀 헬멧 (ノーマルヘルメット)	다운될 확률이 줄어든다
가드 헬멧 (ガードヘルメット)	연속 공격을 구르기로 피할 수 있다

슈즈

이름	효과
대시 슈즈 (ダッシュシューズ)	○버튼을 누르고 있는 것으로 롤러 대시가 가능
아쿠아 슈즈 (アクアシューズ)	물 속에서 롤러 대시 가능
레지스트 슈즈 (レジストシューズ)	지면에서 받는 불과 냉기의 상태 이상을 막는다
스파이크 슈즈 (スパイクシューズ)	얼음 위에서 미끄러지지 않는다
라이트 슈즈 (ライトシューズ)	전류가 흐르는 바닥에서 감전되지 않는다

아머

이름	효과
노멀 아머 (ノーマルアーマー)	장갑이 올라가 잘 다운되지 않는다
퍼스트 아머 (ファストアーマー)	적에게서 받는 데미지가 3/4이 된다
퍼스트 아머 SP (ファストアーマーSP)	데미지가 3/4이 되고, 잘 다운되지 않는다
세컨드 아머 (セカンドアーマー)	적에게서 받는 데미지가 1/2이 된다
세컨드 아머 SP (セカンドアーマーSP)	데미지가 1/2이 되고, 잘 다운되지 않는다
서드 아머 ([illegible])	적에게서 받는 데미지가 1/4이 된다
서드아머 SP ([illegible]ドアーマーSP)	데미지가 1/2이 되고, 잘 다운되지 않는다

록버스터

이름	효과
파워 라이저 (パワーライザー)	공격 +2
터보 차지 (ターボチャージ)	탄수 +2
레인지 업 (レンジアップ)	사정거리 +2
래피드 업 (ラピッドアップ)	연사 +2
버스터 유닛 (バスターユニット)	공격 +1, 사정거리 +2
블래스트 유닛 (ブラストユニット)	공격 +1, 탄수 +2
로트 유닛 (ロットユニット)	탄수 +2, 연사 +1
파워 블래스터 (パワーブラスター)	공격 +2, 연사 +1
스나이프 유닛 (スナイプユニット)	탄수 +1, 사정거리 +2
토운 억세스 (トゥンアクセス)	탄수 +1, 사정거리 +1, 연사 +1
토운 스트라이크 (トゥンストライク)	공격 +1, 탄수 +1, 사정거리 +1
토운 블래스터 (トゥンブラスター)	공격 +1, 탄수 +1, 연사 +1
하이 라운더 (ハイラウンダー)	공격 +1, 탄수 +1, 사정거리 +1, 연사 +1
파워 라이저 플러스 (パワーライザープラス)	공격 +4
터보 차지 플러스 (ターボチャージプラス)	탄수 +4
레인지 업 플러스 (レンジアッププラス)	사정거리 +4
래피드 업 플러스 (ラピッドアッププラス)	연사 +4
하이 라운더 플러스 (ハイラウンダープラス)	공격 +2, 탄수 +2, 사정거리 +2, 연사 +1
버스터 유닛 SP (バスターユニットSP)	공격 +2, 사정거리 +3
블래스트 유닛 SP (ブラストユニットSP)	공격 +2, 탄수 +3
로트 유닛 SP (ロットユニット)	탄수 +3, 연사 +2
파워 블래스터 SP (パワーブラスターSP)	공격 +3, 연사 +2
스나이프 유닛 SP (スナイプユニットSP)	탄수 +2, 사정거리 +3
토운 억세스 SP (トゥンアクセスSP)	탄수 +3, 사정거리 +1, 연사 +3
토운 스트라이크 SP (トゥンストライクSP)	공격 +1, 탄수 +3, 사정거리 +3
토운 블래스터 SP (トゥンブラスターSP)	공격 +3, 탄수 +3, 연사 +1
파워 라이저 SP (パワーライザーSP)	공격 MAX
터보 차지 SP (ターボチャージSP)	탄수 MAX
레인지 업 SP (レンジアップSP)	사정거리 MAX
래피드 업 SP (ラピッドアップSP)	연사 MAX
맥시멈 버스터 (マキシマムバスター)	모든 능력 MAX

록맨이라고 하면 역시 수많은 특수 무기!

2D 록맨 시리즈와는 달리 록맨 대시에서는 적의 무기를 얻어서 사용하는 것은 아니고, 특수 무기의 재료를 구해서 롤에게 갖다주면 롤이 특수 무기를 만들어 주는 형식이다. 특수 무기들은 각각의 능력이 매우 다르기 때문에, 이것을 모두 얻어서 사용해 보는 것도 록맨 대시의 즐거움이다. 특수 무기는 다음과 같은 것들이 있으며 재료를 얻는 장소는 가지각색. 스스로 찾아내는 것이 좋지만, 바쁜 사람들은 이것을 보고 찾도록 하자.

● 아쿠아 블래스터 (アクアブラスター)

처음부터 갖고 있는 특수 무기로 공격능력은 없지만 소화기로서의 역할을 톡톡히 해낸다. …라고 해도 처음의 미션 이후로는 그다지 쓸 일이 없는 무기.

● 바큠 암 (バキュウー アーム)

먼 거리에 있는 디플렉터나 에너지 큐브를 얻는 것이 가능하다. 공격 능력이 없지만 돈을 모을 때에 편리한 특수 무기. 재료는 부서진 청소기와 강력 모터로, 청소기는 요션카마을의 민가에서 책장과 책장 사이의 장식장(?)을 조사하면 얻게 된다. 강력 모터는 플랫터호를 수리한 후, 창고에서 얻을 수 있다.

▲앞에 보이는 집에서 얻는다

● 머신건 암 (マシンガンアーム)

연사능력이 뛰어난 무기로, 재료를 얻기가 쉽고 초반에 만들 수 있기 때문에 중반까지 주로 사용된다. 같은 시기에 얻을 수 있

는 호밍 미사일에 비해 강화 가격이 저렴한 것도 장점. 재료는 롱 바렐과 부서진 모델건으로, 롱 바렐은 설퍼-보톰호 이후의 정크샵에서 1000제니에 구입하고 부서진 모델건은 첫 던전에서 얻는다.

● 호밍 미사일 (ホーミングミサイル)

적을 따라가는 능력이 있는 무기로 잘 움직여서 맞추기 힘든 적에게 사용하면 효과적이다. 초반에 얻을 수 있는데 비해 강화 가격이 너무 비싼 것이 단점. 하지만 기본 공격력과 사정거리는 높은 편이다. 재료는 개발메모1(추가공격메모)과 로켓 화포. 메모는 요선카의 쓰레기통을 뒤지면(…) 구하고, 로켓 화포는 롱 바렐과 같이 1000제니에 구입할 수 있다.

▲특수 무기를 위해서는 쓰레기통도 뒤지는 정신!

● 드릴 암 (ドリルアーム)

엄청난 파워를 가진 무기이지만 너무 사정거리가 짧아서 공격용이라기 보다는 주로 돌진해오는 적을 방어하기 위해 쓰인다(공격은 최선의 방어!). 바로 앞만 공격할 수 있기 때문에 빠르게 움직이는 적을 맞추는 것이 매우 힘들지만 잘 움직이지 않는 적에게는 엄청난 효과를 보인다. 사용하기는 힘들지만 특정한 벽을 부술 수 있기 때문에 어느 정도는 사용해야만 할 것이다. 재료는 부서진 전기 드릴과 강력 기어로, 드릴은 트론과 싸운 후에 포크테마을 촌장의 집 옆에 있는 항아리에서, 강력 기어는 설퍼-보톰호의 정크샵에서 나와서 오른쪽 끝에 한 개만 떨어져 있는 상자에서 얻을 수 있다.

▲이 집 오른쪽의 항아리이다

▲앞에 보이는 상자 안에 있다

● 어스 크리퍼 (アースクリパー)

땅을 기어가서 폭발하는 무기로서 벽도 올라갈 수 있다. 강화할 경우 상당히 강하고 강화 비용도 비교적 저렴하다는 장점이 있다. 하지만 공중으로의 공격 능력이 전혀 없기 때문에 날아다니는 적에게는 약한 면을 보인다. 상황에 따라 매우 유용하게 쓰이는 무기로, 재료인 볼링 공은 포크테마을 정크샵 뒤의 쓰레기통에서, 녹슨 지뢰는 만다 섬의 유적 지하1층에서 얻는다(드릴 암 필요).

● 리플렉트 암 (リフレクトアーム)

벽에 닿으면 튕겨져 나온다. 하지만 튕겨져 나온다는 점은 그다지 쓸모 없다. 공격력도 매우 약하지만 강화비용이 저렴한 것이 장점. 재료인 소형폭탄의 설계도는 포크테의 던전에서 입수, 슈퍼볼은 정크샵에서 구입가능.

● 버스터 캐논 (バスターキャノン)

사정거리가 굉장히 긴 무기이지만 연사 능력이 전혀 없을 뿐만 아니라 공격 중엔 이동할 수 없다는 단점이 있다. 비교적 빨리 얻지만 그다지 많이 사용되지는 않는 무기. 재료인 굵은 파이프는 만다 섬의 유적에서 드릴 암으로 부술 수 있는 벽안에 있고, 개발메모2는 포크테의 던전에 있다.

● 하이퍼 셸 (ハイパーシェル)

버스터 캐논과 비슷한 특성을 지니고 있다. 적에게 맞았을 때의 폭발데미지가 큰 무기로 버스터 캐논에 비해서는 좋지만 강화비용이 비싸서 결국 많이 쓰이지는 않는다. 재료인 녹슨 바주카는 키토의 던전에서, 화약구슬은 그라이드를 물리친 후 길드의 죠니에게서 얻는다.

● 스플레드 버스터 (スプレッドマスター)

한 번에 여러 발의 록버스터를 발사한다. 하지만 파워도 강하지 않고 적에게 여러 발을 동시에 맞추는 것이 힘들기 때문에 별로 사용하기 좋은 무기는 아니다. 강화비용이 저렴하긴 하지만…. 재료인 써뿌리는 기계와 개발메모3은 니노 섬의 유적에서 얻는다.

● 리모트 차지 (リモートチャージ)

비트를 내보내 자동으로 적을 공격한다. 하지만 적을 록온하고 있지 않으면 공격해주지 않기 때문에 항상 록온하는 습관을 지녀야만 사용할 수 있는 무기. 그다지 강하지는 않지만 도망가면서도 공격할 수 있다는 장점이 있다. 재료인 센서와 개발메모6(자동공격의 메모)은 키모마토의 던전에 있는데, S급 라이센스가 있어야만 들어갈 수 있다.

● 실드 암 (シールドアーム)

배리어를 사용해 적의 탄을 막아낸다. △버튼을 누르고 있으면 계속 유지되는데 어느 정도 이상의 탄을 막아낸 후에 버튼을 떼면 주변의 적들을 공격할 수 있다. 하지만 얻는 시기가 너무 늦어서 거의 사용하지 않게 되는 무기. 전부 강화하면 무한대로 사용할 수 있다. 재료인 개발메모5는 사울·카다의 유적에서, 실드 제네레이터는 카링카 대륙의 유적에서 얻는다.

● 블레이드 암 (ブレードアーム)

이름에서 알 수 있듯이 검으로 공격하는 특수 무기. 공격할 때 버튼을 한 번 더 누르면 추가 공격을 할 수 있는데 이 때 록맨은 짧은 시간이지만 무적상태가 된다. 사정거리를 강화하면 상당한 범위를 공격할 수 있지만 결국은 근거리 무기이기 때문에 사용하는 데에는 언제나 위험이 뒤따른다. 사정거리 안에 있는 적을 한 번에 모두 공격할 수 있다는 장점이 있기 때문에 돈을 모으는데 가장 좋은 무기. 재료는 전설의 번쩍번쩍봉과 개발메모4(빔 소드의 메모). 메모는 사울·카다의 유적 지하3층에서 쉽게 구할 수 있지만 전설의 번쩍번쩍봉은 포크테마을 촌장의 집에서 한자 100문을 통과하거나 2백만 제니를 기부해야 얻을 수 있다.

● 크래쉬 봄 (クラッシュボ)

굉장히 강력한 무기이다. 폭탄(?)을 던지면 폭발하는데, 폭발한 자리에 어느 정도 시간동안 계속 공격이 된다. 한 번에 사용 에너지를 모두 사용하므로 연속 사용은 불가능하다. 잘 움직이지 않는 적에게 효과적으로, 재료인 물렁물렁 구슬은 사울·카다의 유적, 스턴건은 유적 입구의 악인과 거래하는 상인에게서 얻는다.

● 샤이닝 레이저 (シャイニングレーザー)

최강의 무기. 강화비가 많이 들지만 위력은 확실하다. 하지만 비용이 너무나도 비싼데, 2단계까지만 개조해도 따라올 무기가 없으므로 라스트보스가 너무 어려우면 돈을 모아서 샤이닝 레이저에 투자하는 것도 좋은 방법. 재료가 되는 레이저건의 설명서는 카링카 대륙의 유적 지하1층에, 그린아이는 헤븐에 있다. 헤븐에 가야만 얻을 수 있으므로 가장 나중에 얻는 무기가 된다.

▲이런 곳에 있다

디그아웃에는 라이센스가 필요하다고 하던데?

라이센스는 디그아웃 길드에서 디그아우터에게 던전의 디그아웃을 허락해 주는 일종의 자격증이다. 이것이 있어야만 디그아웃 길드에서 던전에의 출입이 허가된다. 라이센스는 B급, A급, S급의 등급으로 나눠며 처음에는 B급 라이센스를 갖고 시작한다. 높은 등급의 라이센스는 요선카 마을의 교회와 니노 섬의 디그아웃 길드 본부에서 라이센스 시험을 통해 얻을 수 있다. 라이센스 등급이 올라가면 적들도 더 본격적으로 덤벼오기 때문에 난이도가 높다고 생각한다면 라이센스 갱신을 하지 않는 것이 좋다. 하지만 등급이 높다면 적들에게서 디플렉터가 더 많이 나오게 되어, 빠른 시간 안에 돈을 모을 수 있다. 특수무기를 전부 개조하고 싶다면 일단 라이센스 등급부터 올려놓자.

▲B급 상태에서 트론과 싸울 경우. 정면 기관포에 한 번 맞은 상태

▲S급에서는 체력도 올라가고 공격력도 엄청나다

라이센스 시험 가이드

A급의 제한시간은 3분. 록온만 제대로 할 수 있다면 절대로 부족한 시간이 아니다. 하지만 록버스터가 나가지 않는 상태로 만들어 버리는 특수능력을 가진 적이 많으니 방심은 금물! 시간이 부족하다면 적을 들어서 던지도록 하자. 들고 있는 적과 맞은 적을 동시에 없앨 수 있는 좋은 방법이다. 되도록 공격당하지 않게 주의하며 록버스터 연사를 하면 어렵지 않게 클리어 할 수 있다. 마지막 방에서 달려오는 적은 구르기나 점프로 피하도록.

▲적을 던져버리면 시간을 단축할 수 있다

S급 시험의 제한시간은 5분. 하지만 A급에 비해 모든 적들의 내구력이 강화되어 있다. 게다가 나오는 적들의 수도 A급보다 훨씬 많기 때문에 5분이라고 해도 상당히 시간이 부족하다. 일단 첫 번째 방에서는 기어다니는 적들을 들어서 방패를 가진 적에게 하나씩 던지도록 하자. 맞춘 후엔 방패를 갖고 있는 적을 3번 공격하면 없앨 수 있다. 공중에 떠있는 적은 점프하지 않으면 공격하지 않으므로 나중에 하나씩 없애도록. 첫 번째 방을 통과하는 시점에서 4분10초 이상 남아야 할 것이다. 두 번째 방에서는 일단 지렁이(?)부터 없애는 것이 관건. 세 번째 방에서는 방패는 무시하고 기어다니는 적을 들어서 방패를 없애도록 하자. 세 번째 방을 통과하면 2분50초 이상이 남아야 한다. 네 번째 방이 S급 라이센스 전체를 좌우한다고 봐도 되는 방. 여기에서는 록온을 하지 않는 것이 좋은데 적을 없애면 없앨수록 계속 나오기 때문이다. 일정한 숫자가 나오면 더 이상 나오지 않기 때문에 도망 다니며 본체만을 노리면 쉽게 클리어 가능. 록버스터 연사는 꼭 익혀두어야만 한다. 통과시점에서 남은 시간은 1분50초 이상. 다섯 번째 방에서는 더 들어가지 말고 떠있는 적을 차례로 없앤 후에 방패 둘 중 하나에게만 일단 공격하자. 그런 후에 공격했던 방패를 들어서 다른 방패에게 재빨리 던져버리면 손쉽게 둘 다 처리할 수 있다. 약간이라도 늦으면 공격당하는데, 그렇게 되면 포기하는 편이 낫다. 마지막 방에 들어가기 전에 라이프는 4칸 이상, 시간은 1분20초 정도가 남으면 여유롭게 클리어 가능. 마지막 방에는 A급 라이센스의 마지막에 나왔던 적이 둘 나오는데 먼저 하나만 집중공격해서 빨리 없애버리면 나머지는 A급 때와 같다. 먼저 하나를 없앨 때까지는 어느 정도 맞더라도 계속 공격을 하는 것이 좋다. 라이프가 많이 남아있지 않으면 힘드니 가는 도중 최대한 공격당하지 않도록 해야 한다.

▲네 번째의 방. 뭉치면 바보 된다?

그밖에 알아두면 좋은 것들

롤의 일기

롤의 방에는 일기장이 있다. 일기에는 록과 디그아웃을 했던 것, 록이 선물을 사다 준 것, 플랫티호에 일어난 일 등 여러 가지를 쓰고 있다. 남의 일기를 훔쳐보는 것은 좋은 일이 아니지만, 어차피 록의 일이 대부분이니 롤의 관점에서 게임을 지켜본다는 기분으로 가끔씩 봐 주자.

요선카 마을의 우체국

다른 마을과는 달리 요선카 마을에는 우체국이 있다. 이곳에서는 신기하게도 여행중인 록에게 오는 편지를 받을 수 있다(분명히 주소가 없을 텐데… 게다가 그런 편지를 보관하는 우체국은…). 편지는 꼬붕에게서 2통, 키토의 마을에 있는 쌍둥이에게서 3통으로 총 5통을 받을 수 있다. 꼬붕의 편지는 트론과 싸운 직후에, 쌍둥이의 편지는 한자시험에서 얻은 아이템을 갖다주면 받는다. 게임의 진행과는 아무 관계가 없지만 그냥 재미로(?) 읽어 보자.

마을 사람들과의 호감도

록맨 대시에서는 마을사람들과의 호감도가 존재한다. 이것을 확인하는 방법은 없지만 착한 일을 했을 때에 올라가며 나쁜 일을 하면 떨어진다. 호감도가 높다면 상점에서 물건값을 20% 더 싸게 구입할 수 있고, 낮으면 20% 더 비싸게 사게 된다. 호감도를 높이려면 교회에 돈을 기부하거나, 폐허가 된 포크테 마을의 주민들에게 돈을 주는 것 등이 있다. 반대로 동물을 괴롭히거나 빈깡통을 차는 것 등의 보기 안 좋은 행동들을 하면 떨어진다. 호감도가 떨어지면 록이 검게 변하며, 마을사람들에게 악인이라는 소리를 듣게 된다.

롤의 애정도

마을사람들과의 호감도와 비슷하게 롤에게는 애정도가 있다. 애정도가 높으면 개발비용을 10% 싸게, 낮으면 10% 비싸게 받으므로 참고하자. 애정도를 높이려면 선물이나 플랫터호의 인테리어 같은 잡화상에서 파는 아이템을 많이 사다주면 된다. 애정도가 떨어지는 행동에는 롤이 만든 도시락을 팔아버리는 것, 처음의 미션에 실패하는 것, 롤을 공격하는 것 등이 있다. 애정도나 호감도가 높으면 돈을 절약할 수 있으므로 눈앞의 이익에만 급급해서 타인과의 관계에 소홀히 하는 것은 피하도록 하자.

깡통 차기

요선카 마을에는 길에 노란 색의 빈 캔이 바닥에 버려져 있다. 이것을 발로 차서 쓰레기통에 정확히 넣으면 돈을 받을 수 있다. 그다지 많은 양을 주는 것은 아니기 때문에 여기에서 돈을 모으는 것은 힘들지만 그래도 초반에는 상당한 도움이 된다. 다른 곳에 갔다오면 깡통은 다시 생기므로 계속 할 수 있다. 하지만 너무 많이 하면 마을 사람들과의 호감도가 떨어지므로 적당히 하자.

한자 시험

만다 섬의 유적에 들어갔다 나오면 포크테 마을 촌장의 집에서 한자 문제를 풀 수 있다. 이 한자 문제는 「일본한자검정협회」의 협력으로 만들어진 진짜 문제들. 처음에는 10문제만 맞추면 되지만 두 번째에는 100문제를 맞춰야 통과할 수 있는데 중간에 하나라도 틀리면 처음부터 다시 해야 한다. 일본의 한자 읽는 방법이나 일본에서만 쓰이는 숙어 등이 나오기 때문에 한자를 많이 안다고 해도 상당히 어렵다. 문제 유형에는 읽는 방법을 묻는 문제, 같은 발음의 틀린 한자 찾기, 숙어 만들기, 의미가 비슷하거나 반대가 되도록 한자 넣기, 부수, 음독과 훈독 구별 등이 있다. 문제에는 몇 가지의 패턴이 있어서 그 패턴대로 문제가 나오긴 하는데, 그걸로 답을 외워서 하기에는 무리이니 아래에 답을 공개한다. 한자의 획수를 묻는 문제는 세어보면 충분히 맞출 수 있으므로 생략한다.

◀본격적인 문제들

◀일본한자검정협회

◀스탭롤에서도

문제	답	문제	답	문제	답
ポクテ村で漢字を（おぼえる）	覚える	データに（つつみ）隠さず	包み	金（かい）を地中に埋める	塊
おしおきされると（いたい）	痛	あまりにも（むぼう）な計画	無謀	地下資（げん）	源
今日は（しゅう）日雨が降っていた	終	特殊武器を集める（ざい）料を集める	材	戦火で町が（しょう）土と化した	焦
意氣（しょうてん）の勢いだ	衝天	セーブデータを（ほぞん）する	保存	前（と）有望な新人だ	途
（ちらかし）た部屋をかたづける	散らかし	代金を（せいきゅう）する	請求	完全無（けつ）	欠
悪に（かんぜん）と立ち向かう	敢然	空賊の（こんたん）は明らかだ	魂	見事に布地を（た）っていく	裁
市長さんから（たよ）りがとどいた	便	長い（こう）海の話を聞く	航	（くったく）なく明るく生きる	屈託
ロールの合 で（ざせき）に着く	座席	時のたつのを（わすれる）	忘れる	多量の（よう）岩が流出した	溶
戦闘で建物が（ほうかい）した	崩壊	事實がかなり（こ）張されていた	誇	人權（よう）護に立ち上がった	擁
強敵に（ゆうかん）に立ち向かう	勇敢	雪の結（しょう）を観察する	晶	事件の輪（かく）が明らかになる	郭
データに（るす）番をたのむ	留守	先を（あらそって）コブンがにげる	争って	成功を（おさ）めることができた	収
トロンちゃんは野（さい）が苦手	菜	今回、大きな收（かく）があった	穫	注文の品を（おさ）める	納
コブンは水を（え）た魚のようだ	得	トロンさまを（うやまう）	敬う	後（こ）の憂いのないようにする	顧
ガラスが（われる）	割れる	眼光鋭く人を（い）るようだ	射	真情を（と）露した手紙をもらった	吐
フラッター が（こしょう）した	故障	新しい家は大 （い）心地が良い	居	を休めて病氣を（なおす）	治す
不足分を（おぎなう）	補う	消息を（た）ち行方不明だ	絶	複雑（かい）奇な出来事です	怪
適切な（そ）置がとられた	措				

문제	답
ドロップシップはまだ（未完成）だ	みかんせい
（不思議）な力をもった青年	ふしぎ
ディフレクターは貴重な（資源）だ	しげん
これは（銭）ごけの一種です	ぜに
生き物を（哀）れむ心を持とう	あわ
トロンがメカを（操縦）する	そうじゅう
全員に参加を（促）している	うなが
フラッター號が（低空）を飛ぶ	ていくう
禁断の地は世界の（秘境）だ	ひきょう
まとまりかけた話が（壊）れた	こわ
コブンたちの（指揮）をする	しき
封印の鍵を（求）めている	もと
集團で（殴）りこむのは卑劣だ	なぐ
寝助に負けて（悔）し涙を流す	くや
親友の心を（欺）いていたのか	あざむ
あの先生は点が（辛）い	から
ポクテ村の（風景）はうつくしい	ふうけい
（滑）らかな弁舌に聞き入った	なめ
法燈を（揭）げて五百年になる	かか
ホッと（胸）をなでおろす	むね

문제	답
本業 — □業	副
文化□産	遺
給料 — □金	賃
最後 — 最□	初
進歩 — 發□	達
失点 — □点	得
□費	消
日常 — 平□	素
寒冷 — 温□	暖
發行 — 發□	刊
順番 — 順□	序
特別 — □別	格
複雜 — 單□	純
消極 — □極	積
□約	節
しん小棒大	針
公開 — □密	秘
海洋 — 大□	陸
質問 — 質□	疑
愛□	児
詳說 — 細□	論

貸□	借
復活 — 再□	生
信□	用
零落 — 榮□	達
半信半□	疑
新陳□□	代謝
完遂 — □成	達
陳述 — 具□	申
妨害 — □力	協
□□夢死	酔生
□□意識	潜在
水平 — 鉛□	直
榮□□衰	枯盛
歳月 — □陰	光
加入 — 加□	盟
好機 — □機	危
永遠 — 永□	久
專任 — 兼□	務
暴発 — □手	派
鎮靜 — 興□	奮
弁解 — 釋□	明
大綱 — □目	細
快樂 — 苦□	通
無□□燥	味乾
邪道 — □端	異
徵收 — □入	納
仁者□□	夫妻
騷亂 — 紛□	争
□□亡羊	多岐
□□一轉	心機
歸省 — 歸□	郷
分裂 — □一	統

문제	답
弱	訓と訓
暴風	音と音
小判	訓と音
漁(りょう)	音讀み
鏡(かがみ)	訓讀み
關(せき)	訓讀み
底力	訓と訓
側(がわ)	訓讀み
木製	音と音
若者	訓と訓

鐵棒	音と音
金具	訓と音
街角	訓と訓
幾間	音と音
老(ろう)	音讀み

문제	답
陽	こざとへん
垂	つち
譯	ごんべん
我	ほこづくり
列	りっとう
魅	おに
散	のぶん
覽	みる
標	きへん
案	き
奈	だい
蜜	むし
飯	しょくへん
熱	れんが
乾	おつ
極	きへん
幹	かん
奮	だい
辭	からい
探	てへん

문제	답
大体の見當をつけること	推量
うれしい知らせ	朗報
制度をあらためて　變えること	改革
前もって注意すること	警告
きちんと整っている様子	整然
自分の軽率な行動を反省する	省
多年の苦勞の末文壇で頭角を現す	現
長壽の秘訣をぜひ聞かせてください	秘
隆起した地層が露出している	起
會長に續く實力者と認められている	次
自ら墓穴を掘る羽目になった	墓
湖畔を遊覽する新造船が就航した	航
庭先の番犬が突如ほえ立てた	番
線路に沿って田園地帶が廣がる	沿
志行錯誤を重ね實驗に成功した	試

드디어 본격적인 게임의 시작이다!

데이터: 우가! 우가가!

록: 자, 잠깐 데이터, 방해되는데….

데이터: 아아~ 조금 긴장을 풀어주려고 생각한 건데 말야.

록: 그, 그런 건 됐으니까 비켜 줘. 우, 우와아아!

데이터: 아하하하하하하하.

록: 데, 데, 데이터, 부탁이니까 롤을 불러 줘. 빨리!

데이터: 한심하구나. 이 정도의 일로 우는소리라니, 힘내 힘내!

▲세상에서 가장 즐거운 표정

롤: 이봐, 데이터, 록을 방해하지 마~

록: 살았다. 후우.

롤: 옛차, 순조, 순조! 곧 있으면 할아버지들의 배에 도착할거라고 생각해, 록.

록: 어…역시 새로운 엔진은 다르구나. 아하하하.

롤: 덕분에 가난해져버렸지만.

롤: 자, 록.

록: 아, 아아.

롤: 아, 맞다. 데이터 오늘의 그것, 준비 부탁해.

롤: 록, 고마워.
록: 예?
롤: 조금 전까지 나… 의욕이 없었지 않아?
록: 응.
롤: 만약 거대한 유산이 발견되면 어떻게 될까 해서 조금 무서워졌어….
록: 무서워 졌어?
롤: 거대한 유산을 찾다보면 언젠가 부모님을 만날 수 있다고 생각했지만, 결국 자신을 달래는 것 뿐이었어. 사실은 알고 있었어. 두분 모두 다시는 만날 수 없다는 걸…. 하지만, 록에게 가자 라는 말을 들었을 때 생각났어. 어머니는 옛날에 디그아우터는 최후의 최후까지 포기하면 안 된다고 말씀하셨어.
록: 응!
롤: 아버지와 어머니, 그리고 거대한 유산도… 나 아직 포기하지 않아.
록: 문제없어. 절대 찾아낼 거야.
롤: 후훗. 록. 할아버지와 만나면 일단 어떻게 할까?

(금단의 땅엔 이 배로 갈 수 있는 거야?)
롤: 이 배로는 금단의 땅의 폭풍을 돌파할 수 없으니까 특별한 배가 필요하다고 생각해. 아버지가 옛날에 설계한 드룸쉽이라는 것이 있다면… 그거라면 그 섬에 착륙할 수 있다고 생각하는데.

(조금 전의 여성에 대해)
롤: 잘 생각해보면 어머니가 그런 일을 할 리가… 없어. 그 사람 누굴까?

(그러고 보니 장비들은 어떻게 한거야?)
롤: 플랫터호를 개조하는데 너무 돈이 많이 들어서…. 미안해 록의 장비, 전부 팔아버렸어.

(특별히 없음)
롤: 그래, 일단은 도착하고 나서 생각해볼까?
롤: 응? 록, 뭔가 타는 냄새나지 않아?
롤: 응?
데이터: 우깃! 우기깃!
롤: 데이터!
롤: 보고 올게!
롤: 록, 이거 갖고 가!
롤: 응? 뭐야 이게?
롤: 소화기, 자세한 건 나중에!
롤: 응! 서포트 부탁해!

Mission

플랫터호 안의 불을 끄는 것이 목표이다. 불을 끌 때에는 R2버튼으로 불을 록온 한 후 □ 또는 △버튼으로 아쿠아 블래스터를 사용하면 된다. 이 미션에서 특수 무기의 사용과 기본적인 조작을 익히도록 하자. 불에 닿거나 불붙은 데이터와 부딪치면 데미지를 입게 되므로 주의. 너무 많은 데미지를 입어 사망해도 롤이 긴급 소화 장치로 불을 꺼준다. 하지만 여기서 사망한다면 튜토리얼에서 기본 조작을 다시 연습하도록…. 모든 불을 끄거나 일정 시간이 지나면 클리어.

롤: 록, 할아버지의 배, 따라잡았어.

기자: 의문의 여성과 리버드의 공격에 의해 선체는 일부 부서져 버렸지만, 피해는 이미 복구되어 드디어 돌입만을 기다리는 상태가 되었습니다. 아, 슬슬 준비가 완료된 것 같습니다. 드디어 설파·보틈호, 폭풍권을 뚫고 그 아래에 있는 섬을 목표로 합니다. 우리들은 방금 전의 공격에 의해 설파·보틈호와 거리를 두고 보도해 드리고 있습니다. 블러씨의 모험은 과연 성공할 수 있을까요?

경비원: 최종 체크 완료되었습니다. 언제라도 갈 수 있습니다.
블러: 음, 그럼 여러분, 각오는 되어있겠죠?
티젤: 우리는 힘으로 하는 일 같은 건 자신 있으니까, 그런 근성 없는 자들하고 같이 취급하지 말아주쇼.
바렐: 정말, 하는 거군.
블러: 아아, 미안.
바렐: 이렇게 된 이상 할 수밖에 없는 거군.
블러: 고맙다. 그럼, 간다. 메인 엔진 점화!
방송: 메인 엔진 점화.
블러: 목표, 섬 중심부, 발진!
마틸다?: 어쨌건 충고는 무시할 셈이네.
가가: 공격합니다.
마틸다?: 떨어트리면 안 돼.
가가: 알겠습니다.

트론: 바람의 경계를 넘는걸 느끼지도 못하다니, 꽤 하는데.

방송: 상공에서 뭔가가 고속으로 접근합니다.
블러: 공격 준비~. 더 이상 방해하지 말아주게.

티젤: 하는 것 같군. 아! 제 14 전투태세로 대기.
가가: 시작합니다.
블러: 더 가까이 붙게 해라.
마틸다?: 가가.
방송: 긴급 소화 장치 가동, 형태는 남아있지만, 엔진 완전 파손!
블러: 오, 어째서 이렇게.
마틸다?: 하아~ 결국 해버렸네.
가가: 죄, 죄송합니다!
가가: 일시 이탈합니다.
마틸다?: 바로 떨어지지는 않는다고 생각하지만, 귀찮게 되어버렸어.

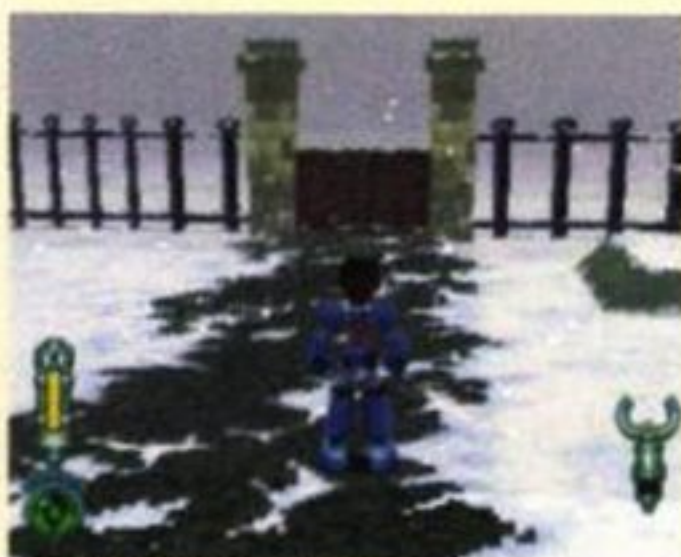
록: 롤! 배가… 배가 폭풍 속에 휘말려 버렸어!
롤: 할아버지!
록: 어떻게 하지?
롤: 이 배로는 저곳엔 갈 수 없어. 근처의 섬에 내려서 대책을 강구하는 방법밖에 없을 것 같아.

이렇게 해서 착륙한 곳은 요선카 마을. 롤은 아버지가 설계한 드룸쉽을 만든다면 금단의 땅에 갈 수 있다고 한다. 하지만 드룸쉽을 만들 재료도 없는 상태…. 롤은 일단 정크샵에 가서 재료를 모으자고 한다. 정크샵으로 가려면 정면의 문을 통해 마을로 들어간 후 바로 왼쪽의 집에 들어가면 된다. 들어가면 어떤 남자와 주인이 대화를 하고 있다. 주인은 위험하다며 말리지만 남자는 막무가내로 무슨 일이 생길 경우 뒤를 부탁한다며 나가버리고…. 남자를 본 롤은 어디에선가 본 것 같은 대단히 그리운 듯한 사람이라고 말한다. 정크샵의 주인은 설계도를 보고 죠에게 가보라고 하는데… 죠의 집은 플랫터호가 있는 곳의 옆에 있다.

▲ 친절하게도 간판까지 있다

죠의 집에 가면 딸로 보이는 아이가 죠는 던전에 갔다고 한다. 물론 따라가야 하지만, 일단 정크샵에서 전투에 필요한 장비들을 구입하고 가는 것이 좋다. 돈은 플랫터호의 록의 방 서랍장, 바렐 박사의 방의 서랍장과 침대 등에 있다. 정크샵에서 파워 라이저와 레인지 업, 노멀 아머, 에너지 보틀, 라이프 파츠를 구입하는 것이 좋다. 또, 롤에게 플

캣터호의 수리비를 주도록 하자. 2000제니가 필요한데 나중에는 더 비싸지므로 지금 해두는 것이 좋다. 돈이 부족하다면 깡통을 차서라도 돈을 벌도록…. 던전으로 가려면 플랫터호가 있는 곳에서 마을과 반대쪽의 출구로 나가면 된다.

▲설계도대로 만들어져 있는 드롭쉽. 죠라는 사람은 롤의 아버지와 어떤 관계가?

▲이 곳이 던전으로 가는 길

던전의 1층은 롤만 따라가면 OK. 1층에 있는 부서진 모델 건은 꼭 얻도록 하자. 2층에서는 키가 큰 외눈박이 리버드가 있는데, 파워가 강하므로 주의하자(앞을 보지 않으면 맞을 수도 있다). 2층엔 낡은 호버 제트를 얻을 수 있는데, 이것 역시 꼭 얻어야 하는 아이템. 3층에는 부상을 입은 죠가 있다. 그는 위험하니 더 이상 전진하지 말라고 하는데… 그렇다고 돌아가 봤자 진행이 안되므로 무시하고 앞의 방으로 들어가자.

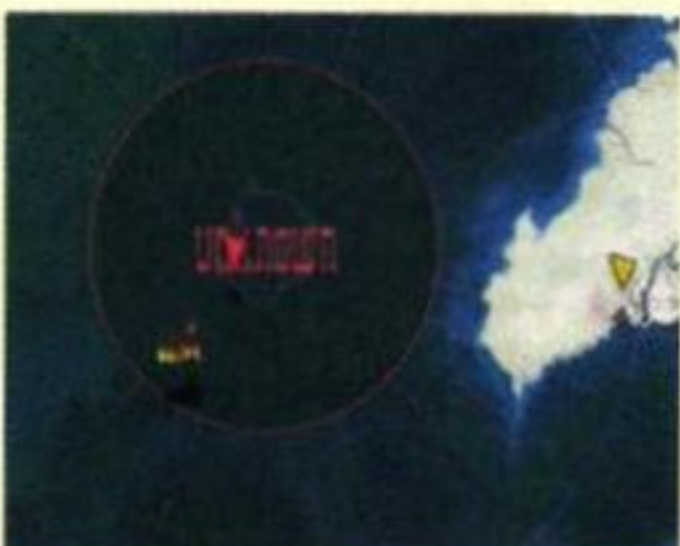
▲대시를 하기 위한 필수 아이템. 낡은 호버 제트

▲정크샵에서의 그 남자가 바로 죠였다

BOSS

긴 팔을 가진 리버드로 땅을 쳐서 충격파로 공격하는 것과 팔을 휘두르는 것의 두 가지 공격패턴을 갖고 있다. 파워가 굉장히 강하므로 주의해야 한다. 적이 걸어오는 길에 기둥이 있다면 기둥을 부수고 오는데 이것에 맞지 않도록 주의. 록온 한 상태에서 록버스터로 공격하며 옆으로 이동하기만 하면 쉽게 클리어 할 수 있다.

▲팔만 길다

보스를 물리친 후 디플렉터를 갖고 마을로 돌아오면 죠는 자신의 드롭쉽을 사용하라고 한다. 죠는 기억을 잃었기 때문에 결국 롤의 아버지에 대한 것은 알아내지 못하고…. 플랫터호로 돌아가면 드롭쉽을 사용해서 금단의 땅에 갈 수 있다. 하지만 가기 전에 롤러 보드는 꼭 챙겨두도록. 개발메모 1과 부서진 청소기도 미리 얻어두는 것이 좋다.

▲가야 하는 곳은 빨간색으로 표시된다

이제 살아 돌아간 사람은 아무도 없다는 그 금단의 땅에 간다. 하지만 돌아가고 싶다면 언제든 드롭쉽을 사용해 돌아갈 수 있다(…). 플랫터호의 수리가 끝났다면 롤과 대화해서 냉장고를 살 수 있는데 냉장고가 있으면 롤이 만든 도시락을 얻을 수 있으므로 돈이 있다면 금단의 땅에 가기 전에 이것부터 해 두자.

▲누굴까?

▲사람?

금단의 땅에서는 점프를 하는 적이 나오는데, 이미 S급 라이센스를 얻었다면 매우 고생할 것이다. 차라리 무시하고 가는 편이 나을지도…. 도중에 록이 사용한 드롭쉽과 같은 드롭쉽을 볼 수 있는데, 그 안에는 한 소녀가 잠들어있다. 누굴까…라고 생각해도 할 수 있는 일은 아무 것도 없으므로 그냥 앞으로 나아가자. 그 다음엔 눈 속에서 갑자기 사람 같은 것이 나오는데, 부딪치면 공격해오므로 주의.

중간보스로 개처럼 생긴 리버드가 나오는데 매우 빠르게 움직이므로 맞추기가 쉽지 않다. 돌진해올 때 옆으로 피하면서 공격하면 쉽게 이길 수 있다. 그 다음에는 눈덩이 속에서 리버드가 튀쳐나오는데 전부 3마리로 모두 없애지 않으면 통과할 수 없다. 좁은 길에서 돌진해오는 리버드는 약간 옆을 보고 구르기를 사용하면 피할 수 있다. 끝까지 가면 데이터가 있는데, 회복과 세이브를 하고 전진하자. 중앙의 캡슐을 조사하면 보스가 나온다.

▲뭔가 허탈감을 느끼지 않는가?

BOSS

코가 긴 형태의 리버드. 혹시 코끼리일까? 긴 코에서 돌을 발사하는 것과 점프했다가 착지할 때의 충격파로 공격해온다. 첫 보스와 마찬가지로 옆으로 이동하며 공격하다가 점프했다가 떨어지는 타이밍에 점프로 충격파를 피하면 쉽게 이길 수 있다. 보스의 체력이 줄어들면 배에서 붉은 에너지를 발사하는데 이것은 구르기나 점프로 피하면 된다. 코에서 발사되는 돌에 맞지 않도록 주의하는 것이 포인트.

록: 폭풍이… 멈췄다?

바렐: 드, 드디어 멈춘 건가? 이야~ 빙글빙글 회전해서 죽는 줄 알았다.
물러: 너도 늙었군. 난 아직 보는 대로 팔팔한데.
바렐: 쳇. 겉치장만 좋아서는. 그런데, 뭐야, 전 재산을 들여 만든 것치고는 별로 좋지 않은 배로군.
물러: 흠. 말하자면 그건 사고였으니까 할 수 없지.
티젤: 뭐뭐뭐뭐뭐야! 저 늙은이들 어떻게 저렇게 팔팔할 수가 있지? 이쪽은 어지러워서 죽을 것 같은데.
트론: 오 오라버니, 앗! 저기.

▲본 일가의 최후?

마틸다?: 결국 깨어나 버렸네.
가가: 이제 충분하잖아요, 유나님. 데코이들은 자신들의 의지로 세라님을 깨웠습니다. 이것은 그들이 선택한 일입니다. 이번에야말로 세라님께 열쇠를 넘겨주십시오.
유나: 전혀 '충분'이 아니잖아. 마스터가 어째서 저 애한테 자신의 유전자 코드를 넘겨준 걸까. 이 레귤러였던 저 애가 시스템의 최상의 레귤러가 될 때까지 했던 일은 뭐였을까. 아직 전혀 모르겠다고.
가가: '아직 전혀' 가 아니잖아요! 그냥 넘어가 주세요.
유나: 가가. 마스터가 사랑했던 데코이들이 사실은 시스템 이상으로 지켜야 할 가치가 있는 것이라면 어떻게 하지?
가가: 설 설마! 그런 일이 있을 리가 없지 않습니까!
유나: 자아, 어떨지는 몰라. 앗, 슬슬 가지 않으면…
가가: 아, 예.

▲또 등장. 그런데… 조금 전의 그 소녀?

지지: 유나님인 것 같습니다. 아직, 열쇠를 넘겨주실 생각은 없는 것 같군요.
세라: 그녀석이 생각하는 건 잘 모르겠어. 마스터와 같을 정도로. 그건 그렇다고 치고, 알고 있겠지?
지지: 지금은, 세라님의 안전을 최우선으로 합니다.
세라: 맡기겠다. 데코이들의 배인가. 먼저, 라이브러리의 열쇠를 회수. 마스터의 유전자 코드의 처분은 잠시동안 보류한다.
지지: 알겠습니다.
티젤: 뭐야! 결국은 따돌리는 거냐?
트론: 상황이 상황이니까. 기자회견처럼 할 수는 없는 것이에요.
티젤: 그런데 그 파란녀석, 어째서 그런 곳에 있었던 거지? 보기 싫은 놈. 이번엔 절대로 방해받지 않을 테다.
트론: 연결되었어요.

물러: 필시 그 네 개의 열쇠가 있다면, 거대한 유산의 봉인을 풀고 그녀의 생명을 구할 수도 있다는 그런 것이군요.
지지: 예. 우리는 과거의 인간입니다. 새삼스럽게 어떻게 할 생각은 없습니다. 다만, '남은 인생을 보통으로 살면 된다' 라고 생각합니다.
바렐: 으음.
지지: 물론 답례는 하겠습니다. 사용한다면, 과거의 기술을 빌려서 지금이라도 이용할 수 있을 테니까요. 그렇게 하면… 예를 들면, 디플렉터 같은 것을 언제든지 만들어낼 수 있습니다.
물러: 알겠습니다. 열쇠에 대해서는 우리들에게 맡겨주십시오. 거대한 유산을 노리는 자들은 많습니다. 안 좋은 일을 당할지도 모르니 얼마동안은 이 배에 있어 주십시오.
바렐: 호오. 빨리도 해줬군.
티젤: 엿듣고 있었군!
그라이드: 아직 협정은 계속되고 있잖아.
방코스카스: 이건 공동전선이야. 독차지하기 없기다.
티젤: 공동전선이라고 해도 너희 쪽은 둘 뿐이잖아.
그라이드: 그래도 이분들은 베테랑이니까. 누구처럼 숫자만으로 해결 하는게 아니잖아?
티젤: 너는 어떤데? 앙?
트론: 뭐 상관없잖아요 오라버니. 언젠가 독차지하는 것은 가능해요.
티젤: 그것도 그렇군. 좋아! 이렇게 된 이상 재빨리 작전 개시다! 먼저 열쇠가 있는 던전 근처의 마을을 점령하고, 그 다음에 디그아웃으로 열쇠를 회수한다! 모두들! 방심하지 마라!
그라이드: 자, 그런 이유로 이만.
방코스카스: 아아. 보라냐? 일이다. 지금 돌아갈까?
티젤: 쳇, 마음에 안 드는 녀석들.

▲본 일가는 언제나 당하는 역할?

물러: 공적들도 움직이기 시작했군. 귀찮게 되었어.
바렐: 뭘 그렇게 심각해 하는 거야?
물러: 응? 알고있나?
바렐: 나이를 먹어도 흥분하고 있잖아?
물러: 하하하하하하. 자네, 록군을 불러주게.
바렐: 또 그 애들을 휘말려들게 하는 건가.
물러: 일단은 이야기를 해주는 것 뿐이야. 그래도 아마 휘말려들게 되겠지.
바렐: 곤란하군.
경비원: 록씨, 물러님이 부르십니다.

설퍼-보톰호에서 시작된다. 물러의 허가가 없으면 함 내를 제대로 돌아다닐 수 없으

므로 먼저 롤러와 바렐에게 가자. 롤러는 4개의 열쇠를 디그아웃 해줄 것을 부탁한다. 거절해도 무한으로 반복되므로 결국 승낙할 수밖에 없다. 박사는 남쪽에 있는 만다 섬의 포크테 마을이 가장 작기 때문에 공적에게 노려질 거라면서 먼저 만다 섬에 가라고 한다. 롤러의 방 맞은편의 문안에 플랫터호가 있다. 만다 섬에 가기 전에 정크샵에서 퍼스트 아머와 버스터 유닛, 로켓 화포, 롱 바렐을 구입하고 (B급 라이센스라면 퍼스트 아머를 구입할 필요는 없다), 강화기어도 얻어 두자.

▲록맨 대사의 마스코트인 지봉의 첫 등장

만다 섬에 도착하면 꼬봉들이 있다. 이미 공적들에게 당했나…. 여기에서 심심하면 꼬봉들을 갖고 놀자. 꼬봉들이 있는 곳에서 북쪽이 마을인데, 남쪽에는 서브 던전이 있으므로 일단은 서브 던전에서 돈과 아이템을 모으는 것도 좋다. 준비가 끝났다면 마을로 들어가자.

▲꼬봉으로 축구?

▲그런 얼굴로 "우리들을 쓰러뜨리고 가라" 라고 말해도 안 무서워

▲포크테의 던전

꼬봉A: 파란사람, 벌써 도착했습니다~

트론: 방해 전파 쪽은 문제없겠지?

꼬봉B: 완벽합니다아~

트론: 좋아! 제 64특별작전 제 3호 발동한다.

꼬봉C: 잘 될까요오?

트론: 안되더라도 손해 보는 건 아니잖아. 시간과 돈을 들이는 것만이 작전의 전부는 아니니까.

꼬봉C: 죄죄죄송합니다아~

트론: 우훗, 후후후후 자, 괴롭히기다~

트론: 오랜만이네~. 록, 여기에 있으면 너하고 만날 거라고 생각했어. 변함없이 건강해 보이잖아. 그 미숙한 메카닉에게 학대되면서도 말야.

록: 학대?

트론: 전에 우리한테 잡혀 있을 때 들었어. 디그아웃해서 고생하는 건 록 혼자로 충분하다고. 그 애는 언제나 안전한 곳에서 지시만 내리고 있지? 넌 수상하다고 생각하지 않아?

록: 그, 그건.

트론: 아직 눈치채지 못한 거야? 너한테 무기를 개발해줄 때 대충 떼어먹어도 자신은 다칠 일이 없으니까. 그 애가 직접 말한 거야.

록: 엣? 떼어먹는다고?

트론: 특수무기인가 하는걸 개발해주고 있는 것 같긴 한데, 너 정말 그 정도의 돈이 든다고 생각하는 거야? 정말 바보구나. 그 애는 돈을 아주 많이 모아서 나한테 자랑하던걸?

록: 롤이 그런 일을 할 리가 없잖아!

트론: 모르는 일이야. 그런 건. 그렇게 점잖게 있는 쪽이 뒤로는 더 더러운 짓을 잘 한다고. 히히힛. 조금은 통하는 것 같아. 시작해.

롤?: 하아, 록, 들어버렸구나.

록: 에? 롤?

롤?: 알았다면 할 수 없지. 이제 돌아오지 않아도 관계없어. 그리고, 그 트론인가 하는 애의 동료가 되면 되잖아.

록: 롤…

트론: 흥! 이제 와서 이런 녀석 동료로 할 수는 없어! 그렇지~ 내가 내리는 벌을 얌전히 받는다면 동료로 해 줄 수도 있는데….

롤?: 벌을 받으면 되잖아. 록, 나는 별로 관계없어.

록: 그, 그런.

트론: 자, 벌 시작한다.

BOSS

트론과 싸운다. 공격 패턴은 정면 기관포, 배후 기관포, 회전 기관포 난사가 주를 이루는데, 정면 기관포는 옆으로 이동하면 쉽게 피할 수 있다. 하지만 너무 가까운 곳에서 공격하다가 맞게되면 상당한 타격을 입는다. 배후 기관포는 약간 떨어지며 옆으로 점프를 하거나, 구르기로 피하면 된다. 회전 기관포 난사를 할 때에는 공격을 포기하고 멀리 떨어지며 공격을 잘 보고 좌우로 이동해서 피하도록 하자. 트론의 체력이 줄어들면 몸체를 회전하며 돌진해 오는데 이때 구석에 있으면 맞기 쉬우므로 중앙으로 나오도록. 가까이 왔을 때 구르기를 사용하거나 옆으로 점프를 하면 피할 수 있다. A급 라이센스만 되어도 상당히 어려운 보스로 회전 기관포를 특히 주의해야 한다.

▲이때 멀리 떨어지자

▲회전할 때에는 중앙으로

꼬봉들: 트론니이이이임~

▲새까맣다

롤: 록!
록: 롤….
롤: 하아, 드디어 닿았다! 왠지 갑자기 수신되지 않아서…. 응? 왜 그래?
록: 으응, 아무 것도 아냐, 역시 롤이 그런 말을 할 리가 없지.
롤: 그런 말이라는 건? 무슨 말하는 거야? 이상해
록: 후훗
롤: 자, 오늘 저녁은 록이 좋아하는 전골요리야.
록: 에? 그래? 고기는 오랜만이네.
록&롤: (다정한 대화…)
꼬붕A: 트, 트론님.
꼬붕C: 괜찮습니까?
꼬붕B: 둘 사이의 신뢰관계, 멋있군요.
트론: 뭐야 저렇게 사이가 좋아서는. 왠지 그런 짓을 내가 바보 같잖아. 너 같은 건… 너 같은 건….
롤: 록? 왜 그래?
록: 아, 아냐 별로.
트론: 나가!
꼬붕A: 왜, 왜 그러세요?
트론: 됐으니까 다 나가버려!
꼬붕들: 우와아아아아아~~

트론을 이긴 후에 요션카 마을의 우체국에 가면 꼬붕의 편지를 받을 수 있다. 어쨌건 이제 만다의 유적에 들어가면 되는데, 가는 길에 있는 집은 포크테 마을 촌장의 집으로, 유적에 들어갔다가 나오면 한자시험을 볼 수 있다. 또한 마을에도 사람들이 생긴다.

만다의 유적에 들어가면 앞에 거대한 비석(?)이 있다. 던전의 보안 시스템이라고 하는데, 지금은 작동되지 않으니 다른 길을 찾아야 하는데 문이 3개나 있지만 왼쪽의 문 밖에 열리지 않으므로 결국 길은 하나 뿐이다. 왼쪽의 문으로 들어가도 계속 길은 한 가지 뿐이므로 그냥 앞으로 나아가자. 별 문제 없이 지하 2층으로의 엘리베이터까지 가게 되고, 지하 2층도 그냥 길만 따라가다 보면, 검은 색 바닥의 방에서 보라와 만날 수 있다.

BOSS

공적 보라와의 첫 전투이다. 보라는 무기를 던지는 공격을 주로 하고 가끔 없어지고 나서 개구리(?)를 불러내 공격하기도 하는데 무기를 던지는 것은 록온 상태에서 한 쪽으로 계속 달리면 맞지 않는다. 개구리는 여기까지 오는 길에 나왔던 보통의 개구리이므로 쉽게 없앨 수 있다.

드릴 암을 장착하고 있다면, 다음 방에서 롤이 오른쪽의 벽을 부술 수 있다고 말한다. 드릴 암으로 벽을 부수고 들어갈 수 있는데, 방안에서는 유적의 전체 맵을 다운로드 받을 수 있다. 이 후 한 번 가봤던 곳은 맵에서 밝게 표시되고, 가보지 않은 곳은 어둡게 표시된다. 계속 길을 따라 가면 처음의 방에 가게 된다. 이때 롤에게 주변을 조사해 보라는 이야기를 듣는데, 오른쪽에 잠긴 문을 열 수 있는 장치가 있다. 장치를 작동했으면 다시 지하3층으로 떨어져서 북쪽의 열린 문으로 들어가자.

▲벽 뒤에 통로가 있다고?

▲이렇게 뚫을 수 있다

북쪽의 문으로 들어가서 길을 따라가다 보면, 보라와 처음 만났던 방과 비슷하게 생긴 방이 나오는데 천장에서 적들이 떨어지므로 무턱대고 앞으로 가면 안 된다. 길을 따라 계속 가면 아이템 데이터를 다운로드 받을 수 있는데, 다운로드를 받은 후에는 지도에 보물상자가 노란 색으로 표시된다. 확인해보면 가장 가까운 보물상자는 그 방의 바로 남쪽의 방이므로 일단 남쪽의 방으로 가보자. 상자에서는 블루 카드 키를 얻는데, 여기서 다시 보라가 나타난다.

BOSS

다시 보라와 싸우게 된다. 공격 패턴은 비슷하지만 이번엔 장해물 때문에 계속 옆으로 가는 방법은 통하지 않는다. 하지만 보라는 록이 있는 자리만을 공격하기 때문에, 보라가 공격하는 순간에 약간 옆으로 이동하면 장해물에 걸리지는 않고 쉽게 이길 수 있다. 이번에는 장해물들을 전부 중앙에 모이게 하는 공격을 하는데 장해물이 원래 자리로 돌아갈 때 약간 옆으로 이동하므로 방심은 금물이다!

▲이런 공격도 추가되었다

보라를 이긴 후 방 밖으로 나가서 왼쪽의 길로 가면 처음의 방이 나온다. 블루 카드 키를 보안시스템에 끼우면 위층에 길이 생기지만 던전 전체가 활성화되어 적들이 더 많아졌다고 하니 주의하도록…. 앞으로의 진행은 가장 처음에 갔던 길로 지하 2층까지 가면 된다. 가는 도중에 적들이 더 많아지고 각종 트랩이 늘어나 있으므로 일단 나가서 회복과 세이브를 한 후에 가는 것이 좋다. 중간의 전류가 흐르는 바닥은 라이트 칩으로 개발하는 라이트 슈즈가 있으면 무시하고 지나갈 수 있지만, 적을 모두 없애고 기다리면 회복되므로 특별히 구입할 필요는 없다.

본격적으로 던전을 탐험… 이라고 해도 계속 길은 하나 뿐이다. 중간에는 조금전과 마찬가지로 부술 수 있는 벽이 나오는데, 이 안에는 버스터 캐논의 재료인 굵은 파이프가 있다. 그 이후의 검은 바닥의 방에서는 천장에서 불타는 개구리(?)들이 나오므로 주의하고, 더 가다보면 모든 상자에 아이템이 들어있는 것은 아니라는 것을 보여주는 상자들도 있는데 놀라지 않도록 하자. 데이터가 있는 곳의 다음 방에서는 보스가 나오므로 회복과 세이브는 필수.

BOSS

개구리(두꺼비?) 같이 생긴 리버드. 먼 곳에 있으면 거품으로 공격하고, 접근하면 독가스나 혓바닥으로 공격한다. 입을 열었을 때가 공격찬스로서 혓바닥 공격을 할 때에 공격하면 된다. 실수로 아래로 떨어진다면 식인어(?)들에게 공격당하게 되고 바깥쪽에는 장애물이 돌아다니기 때문에 함부로 움직이다가는 게임오버가 되기 십상이다. 쉽게 이기려면 우선 장애물에 맞지 않도록 벽에 붙는다. 그러면 보스는 아무 것도 하지 않는데 이때 장애물을 피해 접근하면 독가스와 혓바닥으로 공격한다. 그러면 장애물에 맞지 않도록 주의해서 다시 벽에 붙은 후에 공격하면 된다(혓바닥 공격일 때). 또, 하늘을 날아다니는 리버드가 있는데, 계속 놔두면 보스가 먹어서 체력을 회복해버리니 빨리 없애도록 하자. 먹을 때에도 입을 벌리므로 공격을 할 수도 있는데 드릴 암으로 공격한다면 단 한 번의 공격만으로 이길 수 있다.

▲먹어버리기 전에 빨리 없애는 것이 좋다

보스를 물리쳤으면 봉인의 열쇠를 얻고 자동으로 지상에 나오게 된다. 설퍼-보톰호에 돌아가서 롤에게 열쇠를 건네주면 다음에는 니노 섬으로 가라고 한다. 니노 섬은 조그만 섬으로, 방위시설이 잘 되어있지만 그라이드 일가에 의해 방위시설이 일부 파괴되어서 원조가 필요하다고 하니 빨리 가보자. 하지만 니노 섬에 가면 플랫터호를 공적의 배로 착각해 공격을 하고…. 플랫터호는 개조된 상태이므로 수리에는 얼마 시간이 걸리지는 않겠지만, 수리가 끝날 때까지는 당분간 니노 섬 밖으로는 나갈 수가 없게 된다. 정면의 엘리베이터를 타고 마을로 내려가면 정크샵, 잡화상 등이 있으므로 필요한 물건을 구입하자. 엘리베이터 바로 옆에 있는 디그아웃 길드로 가면 라이센스 시험도 볼 수 있다. 그리고 길드 안에 서브 던전이 마련되어 있으므로 돈이 필요하면 여기에서 돈을 모으자. 이 던전은 적들의 배치가 두 가지인데 얻을 수 있는 돈의 양이 틀리다.

길드에 있는 길드마스터와 죠니 모두와 대화하면 '당분간은 오지 않겠지' 라고 하지만, 그 말이 떨어지기가 무섭게 그라이드 일가가 습격해온다. 공적들이 있는 한 유적에 들어갈 수 없으므로 섬의 방위대를 도와 싸우자. 롤이 있는 곳으로 가서 1번 문을 열고 들어가면 방어전이 시작된다.

▲1번 문. 위에 붉은 색의 램프가 켜져 있다

Mission

대포의 수리가 끝날 때까지 입구를 지키면 된다. 아래에 있는 게이지가 입구의 내구력으로 전부 떨어지면 길드마스터가 마을 전체를 자폭시켜서 게임오버가 된다. 입구 왼쪽의 스위치에 매달리면 상자가 떨어지는데 이 상자로 입구를 막으면 약간의 시간을 벌 수 있다. 하지만 그것보다는 시탓파들을 빨리 없애는 것이 더 효과적이므로 공격을 하자. 대공능력이 좋은 호밍 미사일이나 머신건 암을 사용하는 것이 좋다. 일정 시간이 지난 후에 입구 오른쪽에 있는 스위치에 매달리면 성공이다.

▲이렇게 스위치에 매달리면 된다

성공 후에는 2번 문으로 들어가서 역시 대포의 수리가 끝날 때까지 버티도록 하자. 요령은 같은데, 이번에는 주로 비행기를 상대해야 한다. 일정 시간을 버티면 자동으로 클리어. 다음으로 3번 문으로 들어가서 적의 비공선을 해치우자. 안에서 시탓파들이 무한대로 나오므로 주의하도록.

마지막으로 엘리베이터를 타고 위층에 올라가서 사다리를 타고 옥상으로 가면, 이번엔 시탓파들이 던지는 폭탄을 막아내야 한다. 던지기 전에 시탓파를 공격하거나, 던진 폭탄을 들어서 밖으로 던지면 된다. 일정 시간이 지나면 적의 보스급 비행기와 싸우게 된다.

▲폭탄을 주워서 밖으로 던지자

비행기는 록의 주위를 회전하며 기관포를 쏜다. 빠르게 움직이기 때문에 대부분의 공격에 맞지 않는데 연사성을 강화한 머신건 암이나 특수성을 강화한 호밍 미사일이 있다면 맞추기가 쉬워진다. 정면으로 돌진해올 때가 찬스로, 공격하다가 구르기로 피하면 시간이 많이 걸리지만 쉽게 이길 수 있다.

▲구르기로 피한다

그라이드 일가는 일단은 물러갔지만 언제 다시 올지 모르는 상황. 길드마스터에게 가면 칼바니아 섬에 가서 그라이드의 요새를 파괴해 줄 것을 부탁한다. 요구에 따르지 않으면 유적에는 들어갈 수 없으므로 울며겨자 먹기로 승낙할 수밖에 없다. 플랫터호도 수리가 끝났으므로 남동쪽에 있는 칼바니아 섬에 가자. 도착하면 바로 키토의 마을로 들어가게 되는데, 들어가자마자 웬 꼬마들 (쌍둥이다)이 슈 누나가 그라이드 일가에게 납치 당했다며 구해달라고 한다. 못생긴 놈이 부탁한다고 거절해 버려도 똑같은 질문이 반복되므로 결국 구해주기로 한다. 가기 전에 마을에 있는 돼지를 들어서 다른 돼지에게 던지는 놀이를 해보자. 단, 돼지를

너무 많이 괴롭히면 록은 나쁜 사람이 되어 버리므로 주의(하지만 누가 봐도 검게 그을린 것뿐이다).

▲순수한 얼굴…이라고 생각하고 싶지는 않다

▲돼지와 돼지가 만나면 폭발

이제 쌍둥이를 따라가면 된다. 이곳에는 A급 라이센스가 있어야 들어갈 수 있는 키토의 던전이 있으므로 잘 찾아보도록.

▲키토의 던전

Mission

쌍둥이를 요새의 옆에 데려다주면 클리어. 하지만 방해가 되는 대포를 모두 없애는 것이 편하므로 결국 전투만이 있을 뿐…. 쌍둥이가 어느 정도 공격당하면 쓰러져서 움직이지 않는데, 이때에는 들어서 운반하면 된다.
요새의 옆으로 가면 쌍둥이의 위에 올라타서 요새 안으로 들어갈 수 있다.

▲죽으면(?) 들어서 운반

▲여기로 데려오면 된다

첫 번째는 적의 모든 비행기를 없애면 되는데 계속 움직이므로 쉽지 않다. 일단은 땅에 있는 비행기들을 모두 없앤 후에 벽에 달려있는 기관포 들을 없애고 나서 비행기들을 없애자. 니노 섬에서와 마찬가지로 특수성을 강화한 호밍 미사일이 있다면 좋다. 위험하다고 생각되면 밖으로 나가서 회복을 하고 다시 도전하자. 클리어 후에 카드 키를 얻고 문을 열면 다음의 미션으로 진행된다.
두 번째는 탑 위에서 시탓파들이 폭탄을 던지는데, 마찬가지로 위험해지면 되돌아가는 것이 좋다. 탑이 무너지면 안에서 회복아이템인 고급 치킨 (とびきりのチキン) 을 얻을 수 있는데, 이것은 롤이 만든 도시락과 달리 귀한 아이템이므로 최후의 최후까지 아껴두도록 하자. 세 번째는 전차를 없애는 것으로, 시작하자마자 오른쪽 벽에 있는 기관포를 없애야 한다. 그 후에는 어렵지 않게 클리어 가능. 네 번째는 탑의 내부에 침입하는 것으로 먼저 방해되는 적들을 없애고 상자를 들어 탑의 창문 아래에 2개를 쌓은 후에 올라가면 된다.
슈는 구출했지만 시탓파가 같이 죽자며 자폭 스위치를 눌러 버린다. 이제 요새에서 탈출하기만 하면 되는데 열쇠는 슈가 갖고있다. 큰문을 가로막고 있는 전차를 없앤 후에 슈를 들어서 이동하면 간단하다.

무사히 탈출하면 선물로 귀여운 돼지를 받지만, 특별하게 사용되는 것은 아니다(니노 섬의 누군가에게 갖다주면 식용으로 사용하겠다고 한다). 이제 니노 섬으로 돌아가자.

니노 섬에 도착하면 바로 앞에 길드마스터가 있는데, 대화하면 그라이드가 직접 온다.

그라이드: 정말, 너희들한테는 실망했어. 저런 섬 하나도 이기지 못하다니.
시탓파: 면목없습니다.
길드마스터: 호에에에~ 적 주력 부대~ 아…이번에야말로 끝장이다.
죠니: 역시 왔군
롤: 죠니씨, 그것, 써도 될까요?
죠니: 아아, 그거? 그건 부서져서 쓸 수 없을 텐데…
롤: 내가 고쳐볼게요. 록, 따라와.
록: 예?
죠니: 앗, 잠깐, 록, 그만 두게 해줘, 공적들과 싸우는 것은 우리들의 일이다.

어쨌거나 롤을 따라 옥상으로 가자.

록: 롤, 저기…
롤: 좋아, 고쳤다! 가자, 록
록: 예?
그라이드: 하! 무슨 짓인지는 모르겠지만, 일단은 부숴 줄까? 그라이드 미사일 발사!
록: 롤!
롤: 록, 미안, 아직 고쳐지지 않은 것 같아, 수리하는데는 조금 시간이 걸려.

Mission

회복도가 100%가 될 때까지 그라이드의 비행선에서 발사되는 미사일을 격추시키는 것으로, 파라보라 포가 공격을 받아 불타면 아쿠아 블래스터로 불을 끌 수 있다

그라이드: 뭐야, 왜 그렇게 꾸물대는 거야! 이젠 됐어, 귀찮은 짓은 그만 두지, 마을 같은 건 날려버리고 직접 던전에 들어가면 되니까.
시탓파: 얼티미트 그라이드 버스터 에너지 충전 완료되었습니다.
그라이드: 얼티미트 그라이드 버스터 발사 준비! 가능하면 쓰고 싶지 않았지만, 할 수 없지.
록: 큿!
롤: 좋아, 고쳤다! 간다~
록: 로…롤

롤: 응, 듣고있어

그라이드: 호호호호호호호호… 뭐하는거야 너희들! 아하하하하~ 그런 짓하고, 오호호호호호~

롤: 해냈다! 이겼어, 록!

록: 로…롤

▲미운 오리 새끼… 는 아니고, 한 글자만 바꾸면?

이제 그라이드 일가는 물러갔으므로 유적에 들어가기 위한 허가를 받기 위해 길드 마스터에게 가자. 길드마스터는 이번의 유적엔 물이 많다며 물 속에서도 활동할 수 있게 해주는 브레스 유닛을 주고, 죠니는 하이퍼 셸의 재료인 화약구슬을 준다. 길드마스터에게 허가를 받으면 마을 중앙의 유적 입구가 열린다. 정크샵에서 아쿠아 칩을 사서 롤에게 가면 아쿠아 슈즈를 얻는데, 물 속에서 대시를 할 수 있게 하는 아이템이므로 유적에 가기 전에 꼭 구입하자. 또, 조인트 플러그를 사서 롤에게 갖고 가면 록버스터의 강화 장비를 3개까지 장착할 수 있으므로 돈을 모아 구입하는 것이 좋다 (돈은 길드의 서브 던전에서 모으면 된다).

유적에서는 처음엔 길이 하나이므로 계속 나아가자. 얼마 가지 않아 롤이 록의 점프로 닿지 않는 높이에 문이 있다고 한다. 방안에 있는 상자는 들어지지도 않고 점프 높이를 계산해보면 상자 위에서 점프해도 올라갈 수 없으니 일단 갈 수 있는 문으로 들어가자. 다음 방에서는 드릴 암으로 부술 수 있는 벽이 있는데, 이 안에는 스플레드 버스터의 재료인 개발메모3을 얻을 수 있다. 이 방에도 들어지지 않는 상자가 있고, 또 점프로 닿지 않는 높은 벽이 있다. 지금은 어찌할 도리가 없으므로 근처에 있는 문으로 들어가 지하1층에 가자. 여기에 지하2층에 물을 주입시킬 수가 있는데, 다른 길이 없으므로 결국 물을 채워 넣는 것밖에 방법이 없다.

다시 지하2층으로 내려가면 완전히 물에 잠겨있다. 이동속도가 느려지는 대신 점프가 높아지는데, 아쿠아 슈즈가 없으면 대시가 불가능하므로 진행이 상당히 느려진다. 이제 부력을 이용해 들어지지 않던 상자를 들 수 있게 되고 점프도 높이 할 수 있으므로 올라갈 수 없었던 곳에 올라가자. 상자가 2개 있던 방에서 상자를 2개 모두 쌓고 위로 올라가 길을 따라 가면 지하3층에 갈 수 있다.

▲이제 들 수 있다

지하 3층에서 조금 진행하면, 수압 때문에 통과할 수 없는 방이 있다. 이곳에서는 3가지 방법이 있는데, 상자를 들어서 바닥의 스위치 위에 올려놓고 지나가는 것과 드릴 암으로 서쪽의 벽을 뚫어서 돌아가는 것, 동쪽의 방에서 지하2층으로 올라간 후에 3층의 물을 없애는 것이 있다. 서쪽으로 돌아가면 보물상자가 있는데 그다지 중요한 것은 없으니 지금 드릴 암이 없다고 해서 나중에 드릴 암을 갖고 다시 들어올 필요는 없다. 동쪽의 방에서 지하2층으로 올라가면 아이템 데이터를 다운로드 받을 수 있고 지하3층의 물을 없앨 수 있는데 그러면 물고기와 같은 리버드들이 움직이지 않게 된다.

▲ 이곳을 지나가려면

▲상자를 바닥의 스위치 위에 올려놓는다

BOSS

대형의 리버드 3마리. 방안에 물이 없다면 이동하지 않는데, 록을 따라오는 적의 탄에 주의하며 그냥 공격만 하면 된다. 가만히 있으므로 드릴 암이 있다면 한 번에 상당한 데미지를 입힐 수 있다. 너무 오래 있으면 공격당하므로 주의하자. 방안에 물이 있으면 이동을 하며 공격하는데, 탄을 많이 발사하지는 않으므로 물이 있는 것이 더 쉬울지도…. 회전하고 있을 때에는 무적 상태이므로, 록버스터가 튕겨져 나간다면 다른 것을 공격하자. 이기면 열쇠를 얻는다.

▲드릴 암이 있다면 빠르게 클리어 가능

그 후엔 다시 상자 2개를 쌓고 올라가야 하는 방이 나오므로 돌아가서 다시 물을 채워 넣어야 한다. 그 다음의 방에서는 드릴 암으로 부술 수 있는 벽이 있는데, 역시 그다지 중요한 것은 아니므로 다시 올 필요는 없다. 지하4층으로 내려가면 지하2층 때처럼 그냥 점프로는 올라갈 수 없는 곳이 나온다. 이번에는 물이 있으므로 입구에서 대시를 이용하면 간단히 들어갈 수 있다. 다른 곳으로 들어가고 싶다면 방향키의 위를 누른 채로 대시한 후에 L1, R1 버튼으로 방향전환을 하면 된다. 지하2층과는 달리 올라가야 하는 곳이 길이므로 땅에 떨어질 필요는 없다. 땅에 있는 문으로 들어가서 지하3층으로 올라가면 맵 데이터를 다운로드 받을 수 있다. 조금 더 가면, 또 아래로 까마득히 떨어져야 하는 방이 나오는데 맵 데이터와 아이

템 데이터가 있다면 알겠지만 정면에 방에 보물상자가 있다. 그러나 너무 높아서 상자를 쌓고 올라가는 것은 불가능하니 다른 방법을 생각해보자. 방향키를 위로하고 대시를 하면 속도가 빨라지고 점프 거리도 늘어난다는 것을 이용하는 것이다. 방안에는 스플레드 버스터의 재료인 씨뿌리는 기계가 있다.

남쪽의 문을 통해 다음 방으로 가면 굉장히 넓은 방이 있다. 이 방의 안에는 거대한 리버드가 있는데, 이 리버드의 등에 타는 것이 가능하다. 리버드의 등에 타고 기둥 옆에 갔을 때 점프해서 기둥 위로 올라가는 것이 가능하다. 기둥은 3개로서 북동쪽 기둥에는 보물상자가, 서쪽 기둥에는 열쇠가 있고, 남동쪽 기둥에는 아무 것도 없다. 기둥 위에서 대시를 해서 다른 기둥에 올라가는 것도 가능하지만 착지 후 떨어지지 않도록 주의해야 한다. 열쇠를 얻고 남쪽의 문으로 들어가서 지하5층에 가면 데이터가 있다. 회복과 세이브를 해두고 문으로 들어가서 열쇠를 얻자.

▲기둥 위를 향해 점프

BOSS

방코스카스를 상대로 싸운다. 주로 손에서 탄을 발사하는데 록이 이동하고 있어도 맞는 경우가 있으므로 쏘는 순간 옆으로 이동하는 방법을 사용하자. 아니면 공중을 공격하지 않는 점을 이용해 점프로 피하는 것도 좋다. 최대한 멀리 떨어져서 공격하는 것이 유리한데, 이동하지 않으므로 드릴 암으로 위험을 무릅쓰고 접근해서 공격하는 것도 해 볼만하다(성공하면 한 번에 절반씩).

이번에는 자동으로 나가지 않으므로 직접 걸어나가야 한다. 나가는 길에는 물이 없으므로 비교적 빠르게 나갈 수 있다. 지하1층에 가면 방코스카스가 다시 나온다.

BOSS

이번에는 전에 비해 공격방법이 늘었다. 보라색의 고리모양 탄, 배에서의 파란 레이저 공격, 공중을 떠다니는 폭탄의 3가지 패턴인데, 고리모양 탄은 록을 따라오므로 가장 주의해야 할 공격. 레이저는 점프나 구르기로 피하면 된다. 폭탄은 크게 신경 쓸 필요는 없다. 전과 같이 상대하면 어렵지 않게 클리어 할 수 있다. 폭탄을 발사할 때가 공격의 찬스로 드릴 암이 있다면 이때를 놓치지 말고 공격하자.

▲ 역시 나이는 못 속인다

설퍼-보톰호로 돌아가 틀러에게 열쇠를 주면, 사울·카다 섬의 키모토마 마을이 본 일가에게 점령당했다고 한다. 일단 사울·카다 섬에 가기 전에 정크샵에서 세컨드 아머와 가드 헬멧, 파워라이져 플러스를 구입하자. 또, 리플렉트 암의 재료인 슈퍼볼을 500제니에 살수도 있다. 필요한 장비를 구입했으면 사울·카다 섬에 가자. 섬의 사막 남서쪽에는 S급 라이센스가 필요한 키모토마의 던전이 있다. 안은 전부 물이므로 상당히 짜증나지만, 특수무기를 위해서는 참아야 한다. 사막에서 북쪽으로 가면 키모토마의 마을이 나온다.

▲키모토마의 던전

Mission

본 일가에게 점령당한 마을을 해방하는 것이 목표. 상대가 아무리 꼬봉들이라도 본 메카에 탑승하면 상당한 위력을 발휘하므로 방심하면 안 된다. 두 번째 방의 꼬봉들을 없애고 주위를 살펴보면 문이 2개가 있는데, 먼저 오른쪽의 문으로 들어가자.

◀문은 막혀 있다. 이곳의 오른쪽 문으로 들어가자

오른쪽 문으로 들어가면 대포가 있는데, 정면으로 돌파하기 힘들다면 왼쪽의 문을 통해 대포의 옆에서 공격하는 것도 좋다. 대포를 없애고 열쇠를 얻어서 옆에 있는 문을 열고 들어가면 트럭 운전사가 있는데 그와 대화한 후에 나와서 조금 전의 왼쪽 문으로 들어가자. 조금 진행하면 왼쪽에 전류가 흐르는 벽이 있는 곳이 나온다. 여기서 오른쪽으로 가면 아까 구해줬던 트럭 운전사가 있으며 가까이 가면 트럭으로 벽을 모두 없애준다.

◀전부 부숴 준다

다음 방에는 마을사람들이 있다. 상점도 있으므로 아까 구입하지 못한 것이 있다면 이곳에서 구입하자. 여기에는 꼬봉들이 있는데, 열쇠를 잃어버렸다고 한다. 열쇠를 찾은 후 동쪽으로 가면 데이터가 있고, 열쇠가 필요한 문이 있다. 문으로 들어가면 티젤과 싸우게 된다.

◀이 안에 열쇠가 있다

티젤: 알겠나! 모두들, 팔 수 있을 만한 것들은 전~부 빼앗아 와라, 구석에 버려져 있는 것 하나도 남김 없이 받아 와라! 인정사정 볼 필요는 없다!
꼬봉A: 일용 잡화, 식료품더미의 수거, 전부 끝났

습니다~

꼬봉B: 화장실의 휴지는 어떻게 할까요?

티젤: 차라리 인정사정 봐줘라. 그 정도는 놔두고 와.

꼬봉C: 악당의 두목답군요~

티젤: 후우~ 명령을 내리는 형식에 자연스럽지 못하면, 끝이군. 슬슬 그 백화점도 망할 때인가. 드디어 경쟁이 될 거라고 생각했는데…. 아니, 아니! 포기하긴 아직 일러. 거대한 유산을 손에 넣으면 이번의 어음을 갚을 수 있으니까.

꼬봉A: 티젤 님~

티젤: 설마! 벌써 돌파 당한 건가?

꼬봉B: 죄송합니다~

티젤: 정말 너희들은. 전투 메카를 빨리 준비해라! 어이 트론! 트론! 들리나? 그쪽은 어떻게 되고 있지?

트론: 여기는 트론. 봉인의 열쇠는 거의 손에 넣은 거나 다름없어요. 남은 것은 저 방에 들어가는 것뿐인데….

본: 바부~

티젤: 좋아. 잘했다. 무리하지 말고 신중히 해라.

트론: 그 애, 벌써 온 거예요?

티젤: 아아. 그런 것 같은데. 걱정 할 필요는 없어. 내가 여기에서 확실하게 막아 줄 테니까.

트론: 오라버니야말로 무리하지 마세요.

티젤: 오우! 맡겨둬! 모두들! 준비는 되었나? 이번에야말로 저 놈을 제트려 주자!

꼬봉들: 오~~~

▲골목대장… 인 것 같은 느낌

록: 뭐지? 저건.

티젤: 오랜만이군! 록. 예전에는 꽤 신세를 졌지. 그러나! 오늘은 지금까지처럼은 안 된다! 이걸 봐라! 이것은 이 마을의 보물. 마을의 놈들에게 있어서는 목숨보다 소중한 대불님이다. 이걸 부수면 어떻게 될지 알고 있겠지? 벌을 받는 것뿐만이 아니라, 다시 만들려면 얼마만큼의 돈이 들어갈까? 우리들을 방해하지 않으면 아무 짓도 안하고 원래의 장소에 돌려놓겠다. 알았나? 알았다면 빨리 돌아가라!

롤: 록. 공적들이 하는 이야기를 들어선 안 돼. 약속 따위 지킬 리가 없으니까. 결국 궁지에 몰려 부수게 되어도 모두들 용서해 줄 것이라고 생각해.

BOSS

모래를 밟고 있으면 이동속도가 느려지므로 주의해야 한다. 티젤 앞에 가면 불상으로 방어하는데 이때 공격하면 불상이 부서지고, 그 후에는 모래 속에 들어가 버리므로 나올 때에 맞춰서 공격하자. 불상을 부수지 않으려면 모래 위에서 점프하며 록버스터로 한 두발씩 공격해야 하는데 어스 크리퍼가 있다면 조금 더 쉬워진다. 주변의 꼬봉들은 없애도 무한대로 나오므로 그냥 주의하면서 싸우는 수밖에 없다.

▲비겁하게 방어한다

▲어스 크리퍼는 이렇게 쓴다

록: 괜찮아. 부수지 않고 해 보겠어.

티젤: 뭘 그렇게 혼자서 중얼대나! 빨리 사라지지 않으면 이쪽에서 쫓아내 주지! 브레스트크리크 발진!

티젤: 저놈. 불상 같은 것은 전혀 신경쓰지 않아. 도대체 무슨 생각이지? 그건 섬의 문화유산으로 지정되어 있는데.

꼬봉A: 고생해서 모은 식료품도, 일용 잡화도, 전~부 타버렸습니다.

꼬봉B: 내일부터 백화점에서 팔 물건, 아무 것도 없습니다.

티젤: 이렇게 된 이상 트론들한테 기대하는 수밖에 없어. 어떻게 해서든 거대한 유산을 손에 넣지 못하면 끝장이야.

꼬봉D: 티젤님~

티젤: 모, 모두들. 오늘은 일단 철수한다~ 어이, 록. 이대로 끝이라고 생각하지 마라!

▲부루마블류의 게임에서 파산하면 이런 이미지

이제 마을 안에는 평화가 돌아왔다(본 일가가 점령해도 달라질건 없을 것 같지만…). 플랫터호는 마을 중앙에 위치하게 되고, 상점과 마을사람들은 마을 입구 쪽으로 이동한다. 던전 입구 주변을 잘 살펴보면 악인과 거래하는 상인이 있다. 적당히 동물을 발로 차서 악인이 된 후에 찾아가면 크래쉬 봄의 재료인 스턴 건을 구입할 수 있다. 또, 요선카 마을 정크샵 뒷문으로 들어가서 얻은 성인용 책을 5만 제니에 사므로 팔아버리자. 여기에서 대단한 성인용 책을 10만 제니에 구입해서 요선카의 정크샵 뒷문으로 들어가서 팔면 30만 제니를 받을 수 있다 (너무 욕심 내지 말자). 악인상태를 회복하려면 교회에 기부금을 내면 되는데, 돈이 굉장히 많이 들것이다. 모든 준비가 끝났다면 유적으로 들어가자.

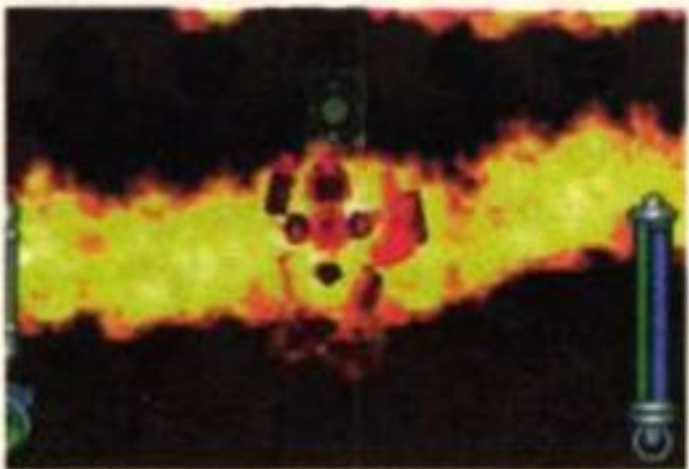
▲악인이 아니면 거래하지 않는다

유적에 들어가면 문이 2개가 있다. 정면의 문은 잠겨있으므로 오른쪽의 문으로 가자. 적들에 주의하며 끝까지 가면 엘리베이터와 문이 있는데, 엘리베이터에는 전원이 들어와 있지 않으므로 문으로 들어갈 수밖에 없다. 엘리베이터의 전원을 넣고 나오면 적들이 있는데 전부 없애지 않으면 문이 열리지 않으므로 무시하고 지나갈 생각은 하지 않도록…. 엘리베이터를 타고 지하2층으로 내려가자.

지하2층은 별다른 것이 없다. 왼쪽의 창문(?)에 리버드의 얼굴이 있는데, 창을 뚫고 공격하므로 괜히 앞에 서있지 않도록 하자. 지하3층에 내려가면 바로 데이터가 있다. 앞의 방에 들어가는 것이 불안하다면 세이

브를 해두자. 앞의 방에는 지하2층에서 얼굴만 있던 그 리버드가 있다. 공격이 통하지 않으므로 바닥의 용암을 주의하며 동쪽의 문으로 도망가자. 레지스트 칩을 사서 레지스트 슈즈를 만들었다면 용암을 걱정할 필요는 없다. 플레임 배리어가 있다면 불의 데미지도 받지 않게 된다.

▲위기일발

오른쪽의 문은 잠겨있으므로 앞으로 가자. 바닥에서 빛이 나며 움직일 수 없게 되는 경우가 있는데 이때 구르기나 점프로 피하지 않으면 데미지를 입게 된다. 북쪽의 문으로 들어가서 불기둥 건너편의 과녁(?)을 맞추면 불기둥이 사라지고 실드 암의 재료인 개발메모5를 얻을 수 있다. 동쪽의 문으로 들어가면 거대 리버드가 있던 방의 잠긴 문을 열 수 있다. 돌아오는 길에는 적들이 있으므로 주의. 거대 리버드가 있던 방으로 가서 북쪽과 남서쪽으로 가자. 순서는 관계없으며, 남서쪽에서는 블레이드 암의 재료인 개발메모4를 얻을 수 있다. 양쪽 모두 갔으면 이제 조금 전의 잠긴 문으로 가자.

▲과녁(?)

본: 바부~
트론: 본의 몸통박치기로도 끄떡도 하지 않다니. 저 바위만 떨어트리면 용암이 멈출 거라고 생각하는데. 오리버니가 말한 대로라면 그 아이, 벌써 이 위에까지 온 것 같은데… 서둘러야겠어.
본: 바부바부, 바부!
트론: 에? 그건 그렇지만, 지금은 좀 만나고 싶지 않아.
롤: 왜 그래, 록. 거기에 누가 있는 거야?
록: 아, 응 그…
트론: 응? 앗!
본: 바, 바부!
트론: 로, 록!
롤: 왜 그래? 록. 아직 공적들이 있는 거야?
록: 아아, 그렇긴 한데… 뭔가 상태가 이상해.
트론: 뭐, 뭐가! 내 어디가 이상하다는 거야!
록: 아, 아니.
트론: 아, 너야말로 변함없이 그 메카닉한테 잡혀 살고 있는 거 아냐? 그쪽이 훨씬 더 이상한 거야!
롤: 또 본 일가의 여자아이구나? 록. 상대는 여자아이라도 공적이잖아? 봐줄 필요는 없다고 생각해.
록: 롤…
트론: 흥, 뭐, 상관없어. 너 같은 것은 그렇게 언제까지나 그 미숙한 메카닉이 하고 싶은 대로하면 돼.
본: 바부
트론: 우리들은 바쁘니까, 더 이상 방해하지 마. 이쪽도 열쇠가 발견될 때까지는 네 방해는 하지 않을 테니까. 알았어? 자, 바이바이.

(다시 접근하면)

트론: 뭔가 할 말이라도 있어? 이 나한테 협력해 준다면 안에 들어와도 좋은데… 어떻게 할거야?

협력하지 않으면 진행할 수 없으므로 싫어도 협력할 수밖에 없다.

▲자유도 없는 진행, 지겹다

Mission

본 일가와 협력해서 방 중앙의 돌을 떨어트리는 것이 목표. 보통의 공격은 거의 통하지 않고, 돌아다니고 있는 리버드를 들어서 던지는 것으로 공격하자. 본과 트론도 리버드를 잡아서 바위에 던져주므로 리버드를 공격하는 것만으로도 충분하지만 바위는 계속 체력이 회복되므로 빨리 클리어하고 싶다면 직접 들어서 던져야 한다.

◀들어서 던지면 된다

트론: 이걸로 그 방의 용암은 없어졌을 거야. 남은 것은 그 거대한 리버드를 어떻게 하느냐 인데…
본: 바부.
트론: 에?
본: 바 바부바부, 바부!
트론: 이봐, 그것도 괜찮네. 자, 조금 더 저 애한테 일을 시켜 볼까? 이걸로 그 거대 리버드를 쓰러트릴 수 있게 되었을 거야. 분명 그놈을 없애면 봉인의 열쇠를 손에 넣을 수 있을 것이라고 생각하는데… 이제부터는 경쟁자로서 빠른 쪽이 이기는 거니까. 다음에 만나면 용서 없어!
록: 응, 알았어.
트론: 자, 본 가자.
본: 바 부.
롤: 뭔가 즐거워 보이네, 록.
록: 그, 그럴 리가 없잖아, 아하하하.
롤: 자, 빼앗기지 않도록 힘내.
록: 응!

BOSS

거대 리버드에게 가면 공격이 통하게 된다. 방안의 용암도 없어졌으므로 자유롭게 이동할 수 있다. 록온 상태에서 옆으로 이동하면서 공격하면 아주 쉽게 이긴다

◀옆에서 공격하면 된다

열쇠를 얻으면 1층의 잠긴 문을 열 수 있게 된다. 들어가면 미사일을 쏘는 적이 둘 있는데 미사일은 록을 따라오므로 빨리 적에게 접근해서 공격하자. 록온 상태에서 공격하면 미사일이 나오자마자 터지므로 일단 접근하는 것이 중요하다. 북동쪽의 방에는 보물 상자가 있으므로, 먼저 북동쪽의 방에 가서 보물상자를 얻자. 북서쪽으로 가면 봉인의 열쇠가 있는데, 공중을 떠다닐 수 있는 본이 먼저 손에 넣어 버린다. 왼쪽의 문을 통해 본에게 가자.

트론: 여기부터는 통과시킬 수 없어. 아까도 말했었지? "다음에 만나면 용서 없어" 라고.
롤: 록, 서포트 할게. …… 록……….
록: 롤!
꼬봉A: 보통의 방해 전파이니까 걱정할 필요 없어요.
트론: 이봐! 쓸데없는 이야기는 하지 마! 너희들.

알고 있겠지? 어처구니없이 실수하면 여기에 버려두고 간다고.

꼬봉들: 히이이이아~

트론: 자, 간다, 록!

꼬봉A: 간다!

꼬봉B: 오우!

BOSS

다시 트론과 싸운다. 포크테의 마을에서 싸웠을 때보다 어렵지 않게 이길 수 있으므로 안심하자. 록은 상태에서 옆으로 이동하며 공격하면 쉽게 클리어 할 수 있다. 꼬봉들이 폭탄을 던지므로 일단 먼저 없애는 편이 좋은데, 죽지는 않고 조금 후에 일어나서 다시 공격한다. 꼬봉은 불사신인가…. 꼬봉을 들어서 던지는 것도 재미있는 공격방법.

트론: 콜록콜록콜록, 잘도 하는군. 콜록. 그래도 승부는 우리들의 승리야! 지금쯤이면 본이 열쇠를 갖고 지상으로 돌아갔을 테니까! 콜록콜록. 응? 뭐야? 뭘 그렇게 얼굴을 붉히고 힐끔힐끔 보고 있는 거야?

꼬봉A: 트, 트론님, 옷이… 옷이 찢어져 버렸습니다.

꼬봉B: 속옷이, 죽여줍니다.

트론: 에? 앗! 아앗! 바보! 그런 것은 빨리 말해! 일, 일시 퇴각이다!

꼬봉들: 라, 라저!

롤: 록! 록!

록: 뭐, 뭐?

롤: 무사하구나! 다행이야. 자, 다시 서포트 시작할게.

열쇠를 갖고 있는 본을 빨리 뒤쫓자.

Mission

본을 없애는 것이 목표. 본을 들어서 용암에 던져도 데미지를 입힐 수 있다. 본에게 공격받아 용암에 빠지면 큰일이므로 주의하자. 만약 본이 입구까지 가면 본이 열쇠를 놓쳐서 열쇠가 용암에 빠지게 되고 본은 놀라서 도망간다. 그러면 용암 위에 잠깐씩 나오는 열쇠를 잡아야 하는데, 용암에 빠져도 죽지는 않는다.

▲용암 위의 열쇠

언제나처럼 열쇠를 롤에게 갖다주면, 마지막 열쇠는 요션카 마을에 있다고 한다. 이번에는 공적들이 손을 잡고 공적 연합으로서 강력하게 무장한 열차로 요션카 마을에서 열쇠를 넘겨주지 않으면 마을을 파괴하겠다고 하고 있다. 요션카 마을의 동쪽에는 괴상한 열차가 있는데, 이것을 만들었을 만한 사람은 죠 밖에 없으므로 가보자. 예전의 그 집에 있는 죠는 무리해서 열차를 만들었더니 다시 상태가 악화되어 다시 눕게 되었다고 한다. 록에게 열차의 열쇠를 주며 마을을 지켜달라고 한다. 그리고… 그리운 가족의 꿈을 꾸었다고 하는데….

▲무엇인가를 보고있는데…

이제 열차 앞에 있는 롤과 대화하면 죠에게 받은 열쇠를 사용해 열차에 탈 수 있다.

티젤: 주포는 아직 고쳐지지 않은 거냐? 정말, 목표를 벗어나 마을 밖에서 멈춰있지, 한 발 쏜 것만으로 포대는 고장났지, 되는 일이 없군.

그라이드: 아직 쏠 수 없다고 말했는데도 네가 억지로 쏴버려서 대포는 물론 동력부까지 고장나 버린 거잖아. 자, 다 고쳤으니까 서두르자고. 이런 곳에서 꾸물대고 있으면 마을에 도착하기도 전에 날이 저물어 버리겠어.

방코스카스: 뭐야 이놈들, 할 생각은 있는 건가?

보라: 방코! 넌 너무 진지하게 하려고 해. 대체 어른들이 되어서는 그런 꼬마한테 당해버리고, 창피없다고 생각하지 않는 거냐? 난 내리겠어.

방코스카스: 잠깐 기다려! 보라! 쳇, 지금이 가장 적절한 때일지도. 어이! 티젤, 듣고있겠지? 나머지는 너희들끼리 해. 자, 잘 있어라.

티젤: 자, 잠깐 기다려! 어이, 방코스카스!

그라이드: 상관없잖아. 배당량도 늘어나고.

티젤: 뭐, 뭐라고!

그라이드: 너도 남자라면 무게잡고 좀 있어.

티젤: 제길! 어째서 내가 저런 놈한테 그런 말을.

트론: 하아, 돈이 없다는 건 비참하네요. 메카는 이것저것 모아서 만든 것뿐이고, 저런 놈들하고 연합하지 않으면 안되고, 이래서는 더욱 그 애한테는 이길 수 없어요.

꼬봉: 왔습니다! 록씨입니다! 빠르게 오고 있습니다~

그라이드: 왔구나!

시팟파: 언제든지 공격할 수 있습니다, 쿠케!

그라이드: 알고있겠지? 티젤, 발목 붙잡기 없기다.

티젤: 그 대사, 그대로 되돌려주지! 알고있겠지? 모두들 방심하지 마라!

Mission

공적 연합의 열차를 부수는 것으로 록의 열차가 공격받아 파괴되는 것에도 주의해야 한다. 먼저 그라이드 일가의 열차를 없애야 하는데, 대포들의 공격에 주의하도록.

티젤: 결국 여기까지인가, 미안해 그라이드.

그라이드: 뭐가 미안하다는 거야, 설마?

티젤: 너희들을 절대로 잊지는 않을 거야.

꼬봉A: 안녕입니다.

꼬봉B: 흑.

꼬봉C: 언젠가 다시 만나겠죠.

티젤: 트론, 해라.

트론: 그라이드 열차, 떼어버립니다.

그라이드: 자, 잠깐! 무슨 짓이야! 기억해 둬라~~~~

시팟파: 캐에에에에에~

티젤: 와하하하하, 잘 있어라 그라이드.

트론: 좋아, 이걸로 필요 없는 짐이 없어졌어. 본, 록에게서 도망가면서 공격하면 이길 수 있어. 그러니까 힘내!

본: 바~~~부!

다음으로 본 일가의 열차이다. 너무 멀어서 어떤 공격도 맞지 않고, 꼬봉이 미사일을 타고 날아온다. 방법은 한가지, 미사일을 받아서 열차에 던지는 것뿐. 꼬봉을 록온한 후에 △버튼을 누르고 있으면 자동으로 받을 수 있다. 단, 너무 높게 날아오면 받지 못하고 폭발하므로 주의. 어느 정도 데미지를 입으면 속력이 떨어져 공격이 가능한 거리까지 오게 된다. 그 후에는 꼬봉이 던지는 폭탄에 주의하며 대포를 공격하고, 대포가 파괴되면 본을 공격하자. 대포의 공격은 모으고 있을 때에 공격하면 막아낼 수 있다.

▲잡혔는데도 가만히 있다니… 정말 아무 생각 없는 꼬봉이다

▲이것이 본 일가 열차의 원리

티젤: 제길! 또 이 꼴이냐.
꼬붕: 뜨거워! 뜨거워요! 트론님, 불이!!~~
트론: 오라버니! 빨리 탈출을!
티젤: 기억해둬라! 파란 녀석, 우리들 본 일가는 어디까지라도 널……

드디어 마지막 유적에 들어갈 수 있다! 라고 해도 대사를 주의 깊게 보지 않았거나 일본어를 모른다면 상당히 찾기가 힘들 것이다. 유적은 바로 교회의 지하. 모든 준비가 되었다면 마지막 열쇠를 찾으러 가자.

▲제단도 없이 교회냐

유적에서는 상자 하나만 있을 뿐 아무 것도 없다. 혹은 바닥을 부술 수 있을 것이라고 하니까 바닥을 향해 공격해보자. 바닥이 깨어지며 아래의 문으로 들어갈 수 있게 된다. 깨어진 바닥은 조금 후에 다시 생성되므로 올라갈 때에도 부수고 올라가야 한다. 다음 방에는 마치 스케이트를 타는 듯한 적이 있는데, 이 게임에서 돈을 가장 많이 준다(S급에서 7500). 길드의 서브 던전에서도 나오므로 참고하도록. 그 다음의 방에는 코끼리같이 생긴 리버드와 사람형태의 리버드가 있다. 사람형태의 리버드는 바닥에 디플렉터와 에너지 큐브가 있으면 이상한 웃음소리를 내며 가로채버리는데, 록버스터는 통하지 않고 블레이드 암이나 크래쉬 봄 등을 이용해야 없앨 수 있다.

이 방에는 들어온 곳을 포함해 문이 총 5개가 있는데, 동쪽의 방에서는 아이템 데이터를 다운받고, 서쪽의 방에는 샤이닝 레이저의 재료인 레이저건의 설명서를 얻을 수 있다. 북동쪽의 문으로 가려면 북서쪽의 문 앞에서부터 벽을 따라 한바퀴를 돌면 되는데, 붉은 색의 바닥은 너무 오래 서있으면 부서져 버린다. 북동쪽의 방에 들어가면 레드 배리어와 블루 배리어를 관리하는 시스템이 있는데, 카드 키가 없어서 아직 조작할 수는 없다. 남은 것은 남쪽의 문뿐이므로 남쪽으로 진행하자.

▲부서지는 바닥

▲레드 배리어

다음의 방에서는 천장을 부수고 진행할 수 있다. 이곳에서 돌아다니는 적과 부딪히면 냉기, 감전의 2가지 상태이상을 동시에 얻게 되므로 주의하자. 정크샵에서 파는 라이트 배리어를 갖고있으면 감전은 피할 수 있다. 다음 방에는 블루 배리어가 있고 상자에서 블루 배리어 해제키를 얻는데, 아무래도 이 배리어를 없애야 진행이 되는 것 같다. 돌아가서 블루 배리어를 해제하고 나아가면 지하2층으로 내려가게 된다. 지하2층에는 일단 길이 하나이므로 길을 따라 나아가자. 방의 구조는 지하1층에서와 비슷하다. 조금 가다보면 레드 배리어가 있는 방이 나오는데, 이 방의 동쪽 문으로 들어가면 맵 데이터를 다운로드 받을 수 있다. 그리고 나서는 북쪽 문으로 들어가자. 계속 길을 따라 나아가면 조금 전의 레드 배리어가 있던 방이 나온다. 배리어가 있는 방으로 나오기 전에 오른쪽의 방에서 레드 배리어 해제키를 얻을 수 있으니 돌아가서 레드 배리어를 해제하고 오자(해제 후 바로 떨어지면 된다). 만약 돌아가는 것이 귀찮다면 레드 배리어가 있는 방에서 떨어지지 않게 주의하며 서쪽 문으로 가면 된다. 돌아가서 레드 배리어를 해제했다면 실드 암의 재료인 실드 제네레이터를 얻을 수 있다. 지하4층(엘리베이터는 지하3층에 가지 않는다)에서는 붉은 색의 리버드가 3마리 있는데, 어떤 공격도 통하지 않는다. 이 방에 있는 3개의 문은 모두 잠겨있고 구멍이 3개 있는데… 리버드들은 록을 보고 돌진해온다. 구멍 앞에 서 있다가 돌진해오면 구르기로 피해보자. 리버드는 구멍에 갇혀버리고 문이 하나 열리게 된다. 계속해서 나머지들도 구멍에 넣고 북쪽과 남쪽의 방에서 아이템을 얻은 후에 동쪽의 방으로 가서 지하5층으로 내려가자

▲이 구멍으로 끌어들이면

▲이렇게 된다

지하5층에 가면 매우 넓은 방으로 들어가게 된다. 이곳에는 열쇠모양의 리버드가 세 마리가 있는데, 이것들을 모두 잡아야 문을 열 수 있다. 일단 방 중앙에 있는 거대한 리버드를 먼저 없애고 본격적으로 잡자. 열쇠를 록온한 후에 따라가며 공격하다가 가까이 있을 때 ○버튼을 누르면 잡을 수 있다. 바닥에서 적들이 나오지만 점프로 뛰어넘고 계속 열쇠를 쫓아가도록. 열쇠를 모두 얻은 후에 남쪽의 문으로 들어가면 슬라임과 비슷한 리버드가 있다. 지금은 공격해오지 않으므로 무시하고 지나가서 봉인의 열쇠를 얻자. 얻은 후에 방에서 나오면 방금 전의 슬라임이 공격해온다.

▲눈이 달린 열쇠들

▲일단 이것부터 없애자

BOSS

주로 쫓아오며 몸으로 공격하는데, 도망 다니면서 어느 정도 공격하면 공격이 통하지 않게 되면서 중앙으로 이동한다. 이때 멀리 떨어져야 다음 공격을 피할 수 있다. 두 번째에는 공중에 발판이 생기는데, 바닥에 계속 있으면 냉기상태가 되므로 이 위에 올라가자. 그 후에는 점액(?)을 발사하는데, 이 때 적의 체력이 회복되므로 공격하는 것이 좋다(위험하다고 생각되면 숨어있자). 단, 한쪽으로만 이동하면 공격당하므로 적당히 반대쪽으로 이동하는 것이 좋다. 계속 반복하면서 적의 체력을 줄이다보면 공격이 통하지 않게 되면서 빠른 속도로 록을 따라온다. 계속 도망 다니다보면 갑자기 적이 힘이 빠진 듯한 상태가 되는데, 이때가 공격찬스. 록버스터의 파워를 최대로 올리고 연사하자.

▲슬라임 타워

▲이곳에 숨어있으면 안전

드디어 모든 열쇠가 모였다. 뮬러에게 열쇠를 전해주러 가자.

바렐: 오~ 록, 드디어 최후의 열쇠까지 모았군. 미안하다. 아무 것도 하지 못하고 너에게만 전부 떠맡겨서.
뮬러: 이걸로 그녀들이 아무 움직임도 없다면 문제는 아무 것도 없겠군.
록: 그녀들?
바렐: 금단의 땅에 있었던 그 고대인들이다.
뮬러: 사람은 의심스럽지는 않지만, 주의할 필요는 있으니까 말이다. 무장한 경비병도 언제든 행동할 수 있도록 근처의 방에 대기되어 있지.
바렐: 생각하는 것은 꼼꼼하군.
(열쇠가 빛난다)
바렐: 지, 지금 것은?
뮬러: 기분… 탓인가?

지지: 열쇠, 확인되었습니다. 4개입니다.
세라: 이미 이 배는 완전히 둘러싸인 것 같군.
지지: 완벽합니다.
세라: 시작해라.
지지: 마지막으로 또 한 번 확인하겠습니다. 록맨·트리거, 마스터의 유전자 코드는 없애버려도 괜찮겠습니까?
세라: 열쇠를 우선시 해라. 운이 좋다면 시체에서라도 유전자 코드를 얻는 것이 가능할지도 모르니까.
지지: 알겠습니다. 그럼, 시작합니다.

바렐: 뭐, 뭐냐!
뮬러: 큰일이다! 도망쳐!

티젤: 뭐야? 저건, 불타고 있잖아. 설마! 우리들 이외에도 열쇠를 노리는 패거리가 있다는 건가?
트론: 이대로 놔두면 파괴되어 버릴지도 몰라요. 손을 쓰지 않으면….
티젤: 그래도, 어설프게 했다간 같이 가버린다고. 이번에야말로 그 파란 녀석도 쳐부술 수 있을 거야.
본: 바부, 바부바부, 바부~
티젤: 역시 너도 그렇게 생각하지?

유나: 정신이 들었어?
록: 음… 헉! 모두들!
유나: 괜찮아. 가가가 확실히 확보해 줬으니까.
지지: 유나님, 어쩔 셈입니까!
유나: 어머, 확실히 날 유나라고 인식해 주었네. 오리지널의 단말 보디, 고장나버렸는데.
세라: 지지, 그 녀석을 상대할 필요는 없다. 머리가 이상해져.
유나: 어머, 너무하네.
세라: 너무한 것은 네 쪽이 아닌가? 유나, 뭐 상관없어. 난 이미 결정했다. 말참견은 필요 없다.
유나: 마스터의 유전자 코드를 없애버릴 생각이구나. 나한테 그런 것을 결정했다니 너무하지 않아?
세라: 네가 오리지널의 단말 보디를 고장냈을 때부터 내가 이 시스템의 유일한 마더가 되었다. 어떤 문제도 없어.
유나: 역시?
지지: 세라님, 열쇠는 세라님께 드리겠습니다. 먼저 헤븐에 돌아가 주십시오. 저는 마스터의 유전자 코드를 회수해서 돌아가겠습니다.
유나: 잠깐! 세라하고 이야기하는 도중이야.
세라: 지지, 시작해라.
록: 열쇠가!
유나: 곤란하네…. 인류 재생 프로그램의 시작인가?
록: 인류 재생 프로그램?
유나: 지금 지상에 있는 인간 모두가 없어지고 옛날의 네가 몰랐던 인간이 새로 태어난다는 거라고 할까.
록: 엣…
지지: 유나님! 쓸데없는 소리는 하지 말아 주십시오! 슬슬 저는 일을 시작하겠습니다.
유나: 흐~음. 어떻게 할까나?
지지: '어떻게 할까나' 라니, 설마!?
유나: 당연하지! 가가, 해버려.
가가: 정말로, 입니까?
지지: 가가! 무슨 짓이냐?
유나: 이 몸은 마더로 인식되지 않는 대신, 거리낄 것이 없으니까, 뭐든 하고싶은 대로 할 수 있어.
가가: 지지! 미안하다!
지지: 그, 그만둬! 우와아아앗!
유나: 록군, 지지의 몸을 배의 밖으로 내보냈어. 갑판에 나가 보도록 해. 그 애가 있으니까, 뒤는 너한테 맡길게. 그 애를 쓰러트리는가, 그 애한테 마스터의 유전자 코드를 넘겨줄까.

유나: 이러는 데도 모르겠어? 그래, 기억을 잃어버렸구나. 그래도, 그런 것은 관계없다고 생각해. 지금의 네 감정은 어때? 사물은 그렇게 쉽게 판단할 수 있는 것이 아냐. 지금 자신의 감정에 충실하면 돼.
가가: 유나님! 지지가 움직이기 시작했습니다! 빨리 하지 않으면 배가 추락해 버립니다!
유나: 자~ 어떻게 할거야?

티젤: 뭐야? 조금 전 이상한 것이 나왔다고 생각했는데, 이번엔 리버드인가?
트론: 오라버니! 저기!
티젤: 엇! 파란 녀석이잖아! 이건 어떻게 된 거야.
본: 바부
티젤: "어떻게 해!" 라니, 헤헤헤헤, 결정되어 있잖아. 지금이야말로 지금까지의 원한을 갚을 찬스라는 거지!
트론: 잠깐만 오라버니, 배가 파괴되면 열쇠고 뭐

고 아무 것도 없잖아요. 지금은 저 애를 도와주는 것이 좋다고 생각하는데요.

티젤: 쳇, 할 수 없군. 일단은 저 파란 녀석을 구해주고 그 다음에 열쇠를 빼앗는다! 모두들! 방심하지 마라!

본 일가: 오오!

지지: 가가! 눈을 떠라. 어째서 우리가 싸우지 않으면 안 되는 거냐!

가가: 나는 지금의 모든 것을 없애는 것이 옳다고 생각하지 않아!

지지: 유나님은 변했다. 인간을 위해 단말보디를 고장내고. 이미 저것은 유나님이 아냐! 후에, 너와 같이 처분할 것이다!

가가: 우아아아앗! 트, 트리거님! 죄송합니다! 뒤를, 부탁합니다!

BOSS

리버드로 변신한 지지와 싸운다. 지지는 상당히 멀리서 날아다니기 때문에, 호밍 미사일도 잘 통하지 않는다. 따라서 정면으로 돌진해 올 때 공격하다가 구르기로 피하는 방법뿐인데, 지지가 빨갛게 바로 앞이 폭발하게 되므로 더 빨리 피해야 한다. 어느 정도 데미지를 입히면 날지 않는데, 이때 가까이 가면 꼬리로 공격하므로 떨어져서 공격하자.

▲지금이 공격찬스

▲본 일가의 진정한 최후?

지지: 모든 것은, 네 탓이다. 너 때문에 이런 일이. 이제 세라님을 방해 할 수 없어! 우오오오오오!

세라: 알고 있겠지? 마스터는 최후로 남겨진 유일한 인간이다. 우리는 마스터를 지키기 위해 구축된 시스템. 마스터가 없다면 존재 의미도 없다.

(알고 있습니다. 마더)

록: 마더….

세라: 부디 마스터의 농담을 진심으로 듣지 말도록.

지지: 정말, 마스터도 무슨 생각으로 저런 것을 곁에 두고 있는 거지? 이해하기 어렵군.

세라: 마스터도, 외로운 거야.

록: 뭐지… 이건… 꿈…

????: 또 곤란하게 되었구나, 트리거군. 나도 세라한테서는 자주 그런 소리를 듣지. 전에 자네한테도 보여주었을지 모르지만, 이것 때문이야.

록: 누구였지? 뭔가 대단히 그리워.

????: 봐, 아름답지? 데코이들이 사는 마을의 등불이야. 데코이들이라고 해도, 내가 조금 도움을 주었으니까…. 그렇지, 우리들보다 더 오리지널에 가까운 인간이라고 해도 좋은 존재이지. 저 곳에 사는 사람들은 갓난아기로 태어나 질병과 싸우면서 이윽고 성장해서 죽어가지. 그것은 정말 일순간, 아름답게 빛나는 생명. 고통의 속에서이말로 진정하게 느낄 수 있는 행복. 완벽이라고 불리는 이 세계에 비하면 얼마나 매력적인가…. 그래서 말인데, 트리거군. 자네한테 부탁이 있는데, 들어주지 않겠어? 나를 저곳에 데려가 주었으면 하는데.

록: 저곳에 데려가 준다니… 무슨 말이지? 저 사람은… 그래! 마스터! 나는 마스터를 데리고 지구에 왔었어. 그리고…. 그리고…. 욱, 우욱.

????: 겨우 접속되었군. 이걸로 어떻게든 될 것 같아. 근데, 기분은 어때?

록: 여기는….

????: 여기는 데이터의 메모리라인. 네가 옛날에 데이터에게 맡겨놓았던 기억이야.

록: 데이터에게… 맡겼다?

????: 너는 지지에 의해 빈사상태가 되어서 데이터의 메모리를 사용해 기억을 재구성해 줬던 거야. 완전히 재생될 때까지는 좀 더 시간이 걸릴 테니까 그 때까지 얌전히 있도록 해.

록: 기억의… 재구성… 과거의 기억?…

마스터: 사람이 살아가는 소리, 마을의 등불 빛, 저녁식사의 향기, 헤븐에서는 자연히 멀어진 과거의 기억, 고마워, 트리거군. 덕분에 겨우 이곳에 오는 것이 가능했어. 3천년의 시간동안 모든 것의 고통으로부터 해방되어 원하는 대로 쾌락을 얻는 것이 가능했지만, 여기에 있는 아무 것도 아닌 것에서 더 크게 기뻐하는 것을 보면, 행복은 없었다고 생각되. 이걸로 결심했어. 자네한테 마지막 부탁을 하고 싶어. 시스템을 파괴해 줘. 우리들을 잘못되어 있어. 자네의 손으로 이 저주받은 운명을 끝내 줘. 이것은 부적 같은 물건. 이것을 갖고 있으면 아무도 자네한테 손댈 수는 없어. 헤븐에 돌아가 라이브러리의 모든 데이터를 지워 줘. 부탁한다.

▲저건 어딜 보나 메모리카드

록: 마, 마스터

마스터: 슬슬 시간이 다 된 것 같다. 헤븐을 떠나서는 살 수 없는 몸이 되어버렸으니까. 트리거군 자네와도 이제 이별이다. 지금까지 고마웠어. 이번에야말로 진짜 어머니에게 길러지며 살 수 있을 것 같아.

록: 마스터…

????: 과연… 그런 것이었군. 난 그 때의 일, 아무 것도 세라한테서 듣지 못했으니까.

록: 당신은?

????: 유나야. 기억나지 않아?

록: 유… 나?….

유나: 세라는 헤븐, 나는 지구. 둘이서 시스템을 관리하고 있었어. 그래, 마더라고 불렸었지.

록: 마더….

유나: 너는 메모리 스캔을 피하기 위해 마스터의 이야기를 그 원숭이의 안에 봉인시켰어. 왜 네가 마스터를 지구에 데려온 것인지, 왜 시스템을 파괴하려고 했었는지, 이제야 알았어.

가가: 유나님, 세라님은 이제 곧 헤븐에 도착합니다.

유나: 시간이 없어. 서두르지 않으면 그 애는 인류 재생 프로그램을 실행해 버릴 거야. 마스터와 다른 인간이 모두 죽고, 보존되어 있는 유전자 코드를 사용해 또 한 번 옛날의 세계로 돌아가는 프로그램. 실행하면 지상의 데코이들을 모두 사라지게 되. 멈추게 할 수 있는 것은 너밖에 없어. 일단은 원래 세계로 돌아갈 테니까, 어떻게 할 것인지는 스스로 판단해.

▲악몽(?)은 끝났다

롤: 록!

유나: 이제 괜찮아. 뭐 기억이 완전히 돌아온 것은 아니지만, 원숭이한테서 필요한 기억을 받으면 괜찮다고 생각하니까. 자, 나와 가가는 먼저 헤븐에 돌아갈 준비를 할게. 네가 옛날 처음 지구에 왔던 장소에서 기다릴 테니까. 마스터의 의지를 존중할 것인가, 아니면 시스템을 우선시 할 것인가. 결심이 서면 와 줘. 자, 그럼.

바렐: 우리들의 도서관에는 우리들의 역사를 쓴 책이 있지만, 이 세계에는 그것과 다른 것들이 몇 있었는데, 그것이 무엇인가 드디어 알았다. 우리는 어떤 하나로서 이 세계에 태어나 말과 문화를 꽃피웠던 것이다.

롤러: 태어난 덕분에 매일 모험삼매경. 마스터에게 감사해야 되겠군.

바렐: 시스템을 파괴하는 것이 옳은 것인가, 그른 것인가, 우리로서는 알 수 없다. 록, 모든 것은 너에게 달려있다. 어떻게 해도 그것이 운명이라면 받아들이도록 하지.

롤: 록, 옛날에 록에게 어떤 일이 있었는지는 잘 모르겠지만 자신을 믿으면 되는 거라고 생각해. 나, 부모님을 뒤쫓아 여행했지만, 그건 지금도 변하지 않지만, 그래도 역시 록이 가장 소중하니까. 록이 있어서 지금까지 버티낼 수 있었으니까. 자, 가자. 록, 그 사람이 말했던 장소까지!

록: 응!

먼저 정크샵에 가면 매우 비싼 최고의 장비를 팔고 있다. 적어도 서드 아머 만은 꼭 구입해야 한다. 준비가 끝났으면 이제 록이 처음 지구에 왔던 곳, 칼바니아 섬으로 가자. 바로 앞에 있는 유나와 대화하면 헤븐에 가게 된다.

세라는 마더 에리어에 있다. 지금 있는 셔틀베이에서 그곳으로 가는 엘리베이터는 고장난 상태. 결국 디펜스 에리어를 통과하는 길을 택할 수밖에 없다. 남쪽에 있는 엘리베이터를 타면 디펜스 에리어에 가게 된다. 셔틀베이에 있는 그린아이를 얻고, 유나와 대화해서 지구로 돌아가면 샤이닝 레이저를 만들 수 있다.

▲너도 왔나?

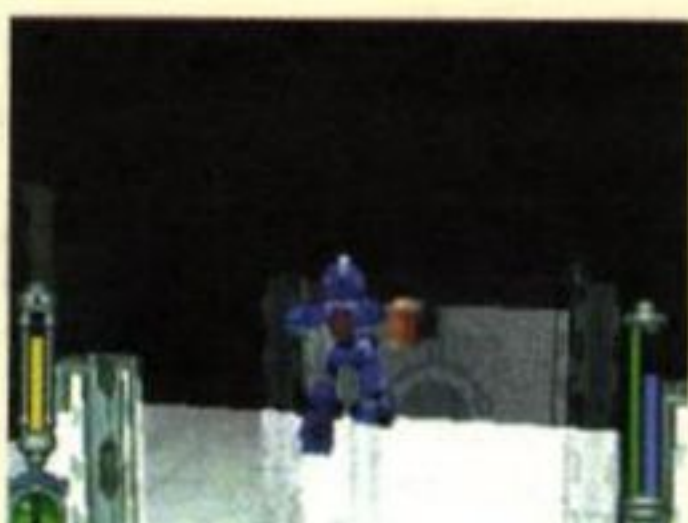
디펜스 에리어에서 가장 먼저 만나게 되는 적은 가까이 가기 전에는 공격이 통하지 않는다. 앞으로도 몇 번 나오게 되므로 참고해 두도록. 다음의 방에는 깨어지는 바닥이 있지만 공격해서 부수는 것은 아니고, 중력을 높여서 체중으로 깨트리면 된다. 일단 앞으로 나아가면 중력트랩이라는 것이 있는데 통과하면 이동 속도가 느려지는 것을 느낄 것이다 (점프도 낮아진다). 그러면 돌아와서 바닥 위에 올라서자. 그러면 바닥이 깨어지는데 아래에서는 아이템을 얻게 된다. 나갈 때에는 옆에 있는 중력조절장치로 가볍게 만들면 점프로 올라갈 수 있다.

▲중력트랩

▲이런 바닥 위에 올라가면 된다

그 다음의 방에는 밟으면 안 좋은 바닥이 있는데, 이 방은 적들을 모두 없애야 문이 열린다. 적을 전부 없앤 후에 서쪽의 문으로 가면 똑같은 모양의 방이 나오며 역시 적을 다 없애야 문이 열린다. 길을 따라 계속 가면, 중력트랩이 있는 방이 나온다. 이 방은 북쪽이 길로서, 남쪽의 문에 들어가려면 동쪽의 방에서 중력을 조절해야 한다. 동쪽의 방안에 있는 리버드는 중력을 조절한 후에 다시 가면 천장에 붙기도 하므로 놀라지 말자.

▲천장에도

지하1층에 가서 길을 따라 가면 앞과 오른쪽에 문이 있는 방이 있는데 길은 오른쪽으로, 앞쪽의 문으로 들어가면 돈을 모으기 좋은 곳이 있다. 돈이 필요하면 이곳에서 모으도록 하고, 오른쪽의 문으로 들어가자. 앞의 문이 잠겨있는 곳은 왼쪽의 문으로 들어가서 적들을 없애고 나오면 문이 열린다. 가다보면 깨어지는 바닥이 있는 방이 나오는데, 이 방은 서쪽이 올바른 길이다. 북쪽으로 가면 보물상자에서 10000제니를 얻을 수 있다. 사이드 에리어로 가는 엘리베이터 직전의 문에 들어가면 디플렉터를 얻을 수 있는데, 이것은 꼭 얻어두어야 한다.

▲가벼운 마음으로

사이드 에리어에서는 중앙의 큰 섬으로 가야하는데 북, 북, 동, 동, 남, 서 순으로 게이트를 통과하면 된다. 중앙의 섬에는 북쪽 끝에 엘리베이터가 있는데, 조금 전에 얻은 디플렉터를 끼우면 셔틀베이로 갈 수 있다. 이제 중앙의 건물로 들어가자.

▲게이트로 이동

▲여기에 디플렉터를 세트한다

이곳은 마스터 룸. 일단 데이터에게서 회복과 세이브를 한 후에 엘리베이터를 통해 마더 에리어로 들어가면, 그 다음부터는 길

이 하나 뿐이므로 그냥 길만 따라가면 된다. 중간에는 지금까지 유적에서 싸웠던 보스급의 리버드들이 있다. 이전과 같은 방법으로 싸우면 되는데, 세 번째의 보스는 중력이 무거워진 상태로 싸우므로 록의 이동속도가 적의 탄보다 느리다. 따라서 한쪽으로만 이동하면 공격당하므로 중간에 반대쪽으로 이동하며 공격하도록 하자. 마지막으로 봉인의 열쇠가 있는 방에는 데이터가 있다. 세이브를 해두고 마지막의 방인 라이브러리로 들어가면…

컴퓨터: 인류 재생 프로그램은 현재 대기 명령에 의해 그 실행을 보류 중. 마더의 재개 명령을 기다려 실행에 옮기는 것으로 함. ………

록: 대기 명령…. 어째서?

세라: 기다리고 있었다. 록맨·트리거.

▲바닥이 열리며 슈퍼 로봇처럼 등장

세라: 인류 재생 프로그램. 마음만 먹으면 언제든 실행할 수 있었다. 하지만, 할 수 없었다. 왜라고 생각해? 나는 너희들처럼 시스템에 거역하는 일은 할 수 없어. 시스템으로 정해지지 않은 일은 생각도 할 수 없다. 그래서 왜 마스터가 시스템을 붕괴하는 수단을 선택한 것인지 이해할 수 없어. 너희들이 부럽다. 나는 언제까지라도 마스터의 뜻에 따르는 것은 불가능해. 같은 마더인 유나마저도 시스템으로부터 벗어나 자유롭게 행동하는 길을 택하는데, 나로서는 어떻게 해도 불가능했다. 그래서 만족스럽지는 못하지만 마스터가 가장 가까이 했던 네가 이곳에 올 때까지 기다리며 생각했던 것이다. 마스터의 뜻을 이어받은 너와 싸우는 것에 모든 것을 맡기면 된다고. 록맨·트리거여. 피할 필요는 없다. 마음껏 덤벼라.

BOSS

드디어 세라와의 결전이다. 세라는 없어졌다가 나타나며 총 4가지의 공격을 한다. 주로 가까이 있을 때 나오는 폭발 공격은 옆으로 점프하면 피할 수 있고, 멀리 있을 때에 자주 사용하는 돌진공격은 구르기로 피하면 된다. 또, 가장 피하기 힘든 노란색의 탄을 발사하는 것은 한쪽으로 이동하다가 다른 쪽으로 구르기를 하면 피할 수 있다. 마지막으로 방이 밝아지며 중력이 무거워지는 것은 멀리 떨어져서 공격하면 된다. 공격할 때에 외치는 말을 듣고 구분하는 것도 좋으며, 클리어하기가 힘들다면 돈을 모아 샤이닝 레이저를 개조하자.

세라: 가가놈. 너를 위해 목숨을 걸고 이 나의 본체에 침투하고 있군. 그놈도 시스템을 거역하는 것은 두려울 텐데. 가가도 힘껏 하고 있지만, 나는 그렇게 간단히 쓰러지진 않아. 전에는 너 때문에 지상에 봉인되어 버렸지만, 이번에는 어떨까?

▲그나저나 저 긴 팔은 뭐냐

세라: 그럼, 간다!

BOSS

이번이 진정한 최후의 결전. 세라의 공격은 매우 위력적인 것들뿐이다. 보라색 에너지 파로 공격하는 것은 구르기로 쉽게 피할 수 있고, 운석을 떨어트리는 공격은 그냥 달리면 피할 수 있다. 하지만 문제는 나머지들. 가까이 있을 때 사용하는 레이저의 비(?)는 사이를 달려가면 되지만, 가까이 있을 때에는 상당히 피하기가 힘들다. 한 번 맞았다면 무적시간을 이용해 빠져 나오도록. 블랙홀(?) 공격은 빨려 들어가는데, 반대로 가려면 이동속도가 느려지므로 운석공격과의 조합으로 사용하면 상당히 피하기가 힘들다. 구르기 등으로 블랙홀이 없어질 때까지 어떻게든 버텨내자. 마지막으로 괴광선(?) 공격은 록을 따라오는데, 가장 피하기 힘든 공격이다. 멀리 떨어지며 최대한 도망가다가 마지막에는 구르기로 피하면 되지만, 이미 끝에 있었다면 피하기가 힘들다. 점프로 피한 후에 착지 후 바로 구르기로도 피할 수는 있지만 맞을 확률이 매우 높다. 게다가 파워도 가장 강한 공격이므로, 이 공격을 잘 피할 수 있느냐가 관건. 이기기가 힘들다면 돈을 모아 엑스트라 팩을 많이 구입하도록….

▲사이로 통과

▲가장 피하기 힘든 공격

▲블랙 홀?

세라: 마스터가 언제나 외로운 듯한 눈으로 나를 보고 있었다. 내가 시스템에 충실히 마스터를 섬기면 섬길수록 마스터는 슬퍼 보였다. 그러나, 네 덕분에 드디어 마스터가 나를 보고 웃을 수 있을 것 같은, 그런 느낌이 든다.

록: 세라… 씨.

세라: 이걸로… 이제 끝이다…. 트리거… 감사… 한다….

록: 그런.

유나: 그래, 그렇게 간단하는 보낼 수 없어, 정말 이 완고한 계집애는…. 단말보디를 옮겨가는 기능은 쓸 수 있겠지? 너를 멈추게 하기 위해 가가는 죽었어. 거기에 너까지 죽어버리면 난 외로워지지 않아?

유나: 아~ 무시할 셈이구나. 자, 한가지 아~~주 나쁜 이야기 해줄까? 헤븐의 기능이 정지해서, 마스터들이 폐쇄했던 오래 전의 시스템이 움직이기 시작했어. 네가 벌려놓은 무익한 일을 수습하지 않고 죽어버리면 저 세상에서 마스터가 화내겠지?

세라: 아직, 살아 있군.

유나: 지상에는 우리들이 파악할 수 없을 정도로 오래 전의 시절이 있었어. 지금 당장이라고 생각하지 않지만, 언젠가는 나쁜 일이 일어나기 시작할거야. 이대로 가만히 있으면 대체 지상은 어떻게 될 거라고 생각해? 네가 고생해서 시스템에 따르지 않아서 남겨진 인간들인데, 어때? 세라, 이렇게 된 이상 마스터가 남겨둔 인간들과 함께 혼돈의 시대를 살아가 보지 않겠어?

세라: 그건, 재밌겠군.

유나: 어머~ 세라와 이야기하는 것도 오랜만이야~

세라: 저 땅에 다시 돌아가야 할 목표가 세워지면 생각해 봐.

유나: 아! 역시 그렇구나. 아~ 트리거, 어떻게 하지? 지구에 돌아가지 않으면 그 아이한테 어머니를 돌려줄 수 없어.

세라: 너는 정말 긴장감이 없구나.

록: 괜찮아요.

유나: 에?

록: 그 아이는 어떻게 되어도 절대로 여기에 올 테니까요.

▲일광욕한 록맨 같은 것인가…

에필로그

롤: 메인 엔진 점화! 10초 세겠습니다. 준비는 되었나요?

꼬봉A: 남남서의 바람, 풍속 1, 영향 가장 좋음~

꼬봉B: 부스트 파츠 안전합니다~

꼬봉C: 가까이 계신 분은 멀리 떨어져 주십시오~

롤: 5, 4, 3, 2, 1, 발사!

티젤: 그래! 조금만 더! 힘내라!

티젤: 아~아 10회 째의 실험도 실패인가? 더 이상 안 되는 거 아냐? 단지 혼자서 돌아온 그 데이터인가 하는 원숭이에게서 고대인의 지식만을 빼내었다고 들었는데, 별로 도움이 되지 못하는 것 같군.

바젤: 인간의 힘으로 우주에 간다는 것이 그렇게 간단하는 안되겠지.

물러: 하라는 대로 하는 거라고 생각하는데….

롤: 역시 이 시스템, 조금 복잡하다고 생각해. 기본은 심플해서 골격은 좋다고 생각하는데.

트론: 그래서는 조금 가격이 비싸지. 기존 유닛을 짜 맞추면… 자, 꽤 싸게 할 수 있지?

롤: 음~ 여기의 연료 파이프를 강화하지 않으면… 괜찮을까?

데이터: 우케~ 그러니까 내가 조수로 있으면 간단해. 저기 말야….

롤&트론: 데이터는 조용히 있어!!!!

롤: 역시 받침대는 조금 작은 것이 좋아.

트론: 받침대는 점화까지 겸하는 거야. 이번의 신형 엔진이라면 출력은 배 이상, 충분히 성공할 수 있어.

롤: 그러니까 한계까지 끌어올리지 않으면 안 되는 엔진은 안 된다고.

트론: 그러는 네 엔진은 돈이 너무 많이 든다고 말했었지 않아.

롤: 값싼 것이 전부는 아냐…………

데이터: 미안, 록, 당분간 거기는 못 갈 것 같아.

트론: 그런데, 록은 잘 지내고 있을까?

롤: 빨리, 가봐야 하는데.

THE END

▲록은 롤이 올 것이라고 믿고 있다…

마치며

짧은 게임이다. 그러나 10일도 넘게 걸렸다. 아직 경험이 부족한 탓도 있지만, 문제는 자막도 없는 대화들…. 게다가 공략 환경이 매우 열악해서 몇 번이나 플레이했던 것인지 셀 수조차 없었다. 거의 7일간은 좀비가 되었던 것 같은 느낌이랄까. 분명히 게임은 재밌게 했었지만, 더 하기는 싫다. 아직 샤이닝 레이저를 전부 강화하지 못했기 때문에 계속 해야 한다고 생각되긴 하지만, 그래도 더 이상의 좀비 모드는 싫으니까. 확실히 저번 달의 게임도 이랬었던 것 같은데…. 그래도 저번 달의 게임에 의해 이 게임을 하게 되었고, 이 게임에 의해 꼬봉 40명이 전부 나오는 게임까지도 하게 되었으니… 하여간 세상일은 모르는 것이다. 더 이상은 하기 싫은 게임에 의해 다른 게임을 하다니.

●장르:S · RPG ●제작사:타카라 ●발매일:5월 4일 ●발매가:7,800엔

PLAYSTATION

용자들이여 일어서라! 타카라를 때려눕혀라!

브레이브 사가 2

BRAVESAGA 2

PlayStation

항목	평가
그래픽	★★★
사운드	★★
조작성	★★
연출	★★★
소장가치	★★★

전작보다 즐기기 편해졌고, 전작보다 스케일이 방대해졌으며, 전작보다 재미있어졌다. 그러나 그 외의 단점이 많이 쌓여있다. 고로 동해물과 백두산이 마르고 닳도록 용자물을 좋아하는 사람에게는 엄청나게 재미있는 게임이 될 것이요, 그렇지 않은 사람에게는 그저 단순한 타카라의 게임일 뿐이다.

공략 → 流星

기본적인 조작법

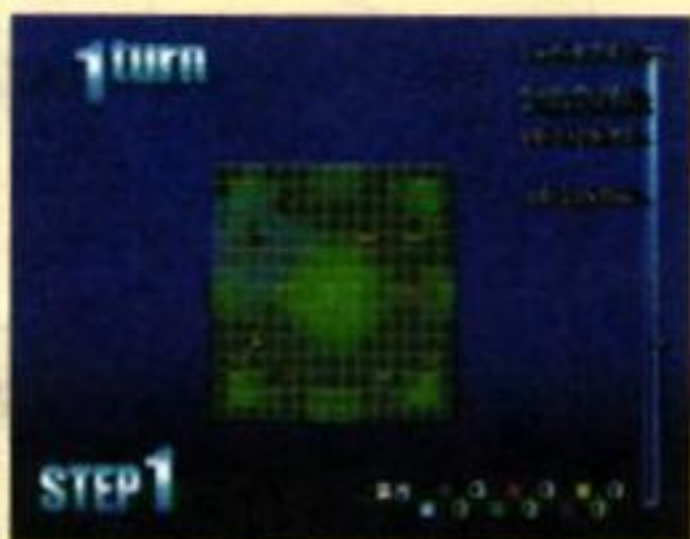
패드 설명

버튼	기능
방향키	분기의 선택, 전투시 유닛의 이동, 메뉴의 선택 등
○	선택 결정
X	선택 취소
□	대화를 빨리 넘김
△	아이템이나 유닛의 스테이터스(상태)를 본다
L1	전투시 시점을 왼쪽으로 옮긴다
R1	전투시 시점을 오른쪽으로 옮긴다
START	중간 동영상을 스킵하는데 사용한다

전투메뉴 설명

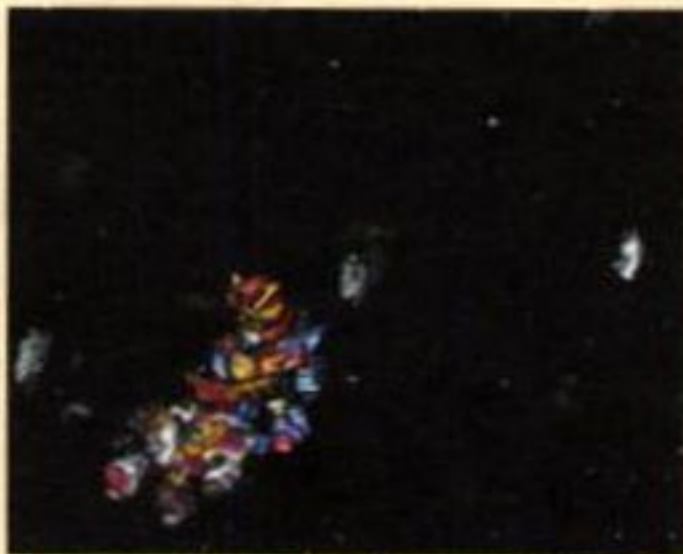
攻擊(공격) : 적을 공격할 때 사용된다.
システム(시스템) : 세이브를 할 수 있으며, 진동여부, 메시지등의 ON/OFF를 설정할 수 있다.
待機(대기) : 자신의 행동을 끝낸다.
回復(회복) : 전투 중 고갈된 동료의 에너지를 회복시킨다.
消火(소화) : 중간에 등장하는 불을 끄는 이벤트시에 사용된다. 그 외엔… 쓸 일이 없다.
ドリル(드릴) : 가오가이거 등에게 있는 특수 커맨드로서 적에게 사용하면 HP의 1/10을 깎는다.

LABORATORY COMMAND

司令室 (사령실) : 사령실에서 벌어지는 일을 알 수 있다. 주로 시즈마의 성격에 대해 알 수 있다.
データ室 (데이터실) : 지금까지 등장한 로봇의 능력치 등을 볼 수 있다.
武器改造室 (무기개조실) : 특정 용자의 무기를 개조한다. 무기를 개조하는데는 CP라는 단위의 돈이 들며 어떤 무기는 특정한 단계까지 개조해주면 새로운 무기가 생기기도 한다.
メンテナンスルーム (메인테넌스 룸) : 오리지널 성용자(聖勇者)들에게 일정한 포인트를 줘서 능력치의 배분을 하는 곳이다.
トレーニングルーム (트레이닝 룸) : 말 그대로 트레이닝이다. 레벨업을 하기 위해 몇 번씩은 가봐야 하는 장소. 한 전투 시나리오를 클리어 할 때마다 한 번씩 가주는 것이 좋다.

▲ 이런 환경에서 연습하는 것이다

メインコンピュータ (메인 컴퓨터) : 데이터의 세이브, 로드를 할 수 있다.
ライブラリ (라이브러리) : 등장작품의 정보를 상세히 알아 볼 수 있다.
システム (시스템) : 진동과 메시지의 유무를 설정한다.
發進口 (발진구) : 다음 시나리오로 가는 것이다. 말 그대로 발진!

프롤로그

게임을 시작하게되면 의문의 적에게 공격을 받아 만신창이가 된 엑스카이저와 그를 발견하는 파이버드를 볼 수 있다. 그리고 의문의 적이 파이버드들을 공격하는데, 어디선가 나온 반간이 그것을 저지한다. 그리고 그는 여기는 자신에게 맡기고 지구로 향하라고 하는데… 파이버드들은 어쩔 수 없이 전장을 반간에게 맡긴 채 지구로 향한다.

▲ 의문을 품는 파이버드

▲ 어찌된 일인지 다 죽어가는 엑스카이저

▲ 공격을 막아주는 반간

오프닝이 끝난 후 변태영감같이 생긴 고데스가 나와서 자신들 마족의 왕인 마왕 발드를 부활시키고 인간들에게 복종을 시키겠다는 야망의 독백을 한 후 사라진다. 한편 지구에서는 또 다른 주인공 시즈마가 마족들에게 공격을 당하고 있다. 그들은 시즈마의 힘과 자신들이 가지고 있는 암흑검을 이용해서 무엇인가 하려는 속셈을 품은 채 사라진다.

▲ 강하게(변태같이) 생긴 적, 가브

▲ 위기에 처한 주인공 슈운페이

▲ 가브의 공격에 만신창이가 된 반간

서장 용자왕탄생

도시에 EI-02라는 괴물이 쳐들어온다. 그에 따라 어디어디에서는 사이보그 가이와 갈레온의 퓨전을 승인, 가이가가 되어서 도시를 지키게 한다.

▲ 나왔다! 멋진 헤어스타일의 아저씨 타이가 장관

▲ 역시 멋진 헤어스타일의 마모루

▲ 나이스가이 시시오 가이의 등장

▲ 사이어인의 스카우터?

▲ 대머리로봇 가이가

클리어조건 : 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : EI-02 HP 800 EP 100

적은 EI-02 한 대 뿐이지만 아군 유닛인 가이가보다 훨씬 강력하다(HP 400의 유닛과 HP 800의 유닛이 승부가 되리라고 보는가?). 그러므로 애초부터 공격을 많이 받아 HP가 0이 되게 만든 후 가오가이거로 파이널퓨전!! 간단하게 물리치도록 하자. 물론 가이가만으로 이길 수도 있지만… 괜한 고생일 뿐이다. 어쨌든 적은 딸랑 EI-02 한 마리뿐이므로 가뿐히 밟고 다음 장으로 넘어가도록 하자.

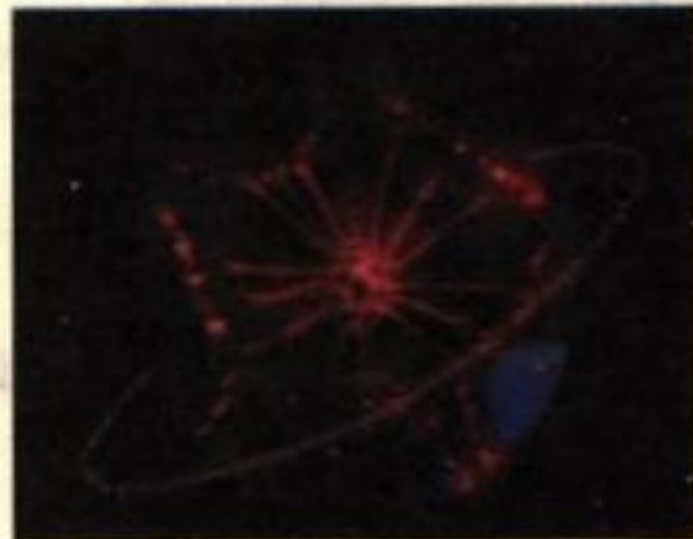
▲ 아름다운 자태로 날아가는 가이가

▲ 파이널퓨전 승인! (왜 맨날 페?)

▲ 역시 포즈가 매우 멋진 드릴 니

▲ 가오가이거의 갓츠 기술 - 헬 앤드 헤븐

가오가이거의 괴력으로 EI-02를 물리치면 외계인으로서의 마모루의 진면목을 보여주며 존다 세포에 감염된 인간을 정상으로 돌려준다. 그 후, 지구엔 지진이 일어나서 세상의 모든 용자물 주인공들이 당황하는 모습을 보여주게 된다. 그리고 의외로 지구가 모두 박살나지 않음에 의아해 하는 고데스… 그러나 그의 동료인 브레아가 나와서 이번엔 자신에게 맡겨달라고 하며 사라진다.

▲ 마모루의 진짜 모습?

▲ 최종적으로 엽기적인 지구로 변신

▲ 브레아의 모습. 이놈은 목소리가 멋지요

PlayStation

POWER 공략왕!

다(전작을 해본 사람이라면 아스탈의 존재를 기억하고 있을 것이다). 아스탈로부터 반이 죽었다는 사실을 듣고 오열하는 슈운페이. 그러나 아스탈은 계속 진실을 알기 위해 시간이 필요하다는 말만 할 뿐인데….

▲ 출격 멤버를 정하자!

▲ 파이버드는 웅장한 목소리를 자랑한다

▲ 파이버드들의 회상 신

▲ 켄타와의 재회. 그러나 다른 이들은 찾아볼 수 없고—

▲ 이공간에서 위대한 의지 아스탈과 만나는 슈운페이

여기서부터 가는 곳을 정할 수 있다. 그렇다고 분기…같은 것이 아니라 몇 가지 나오는 선택지 중에 하나만이 다음 시나리오로 넘어가는 메인 시나리오이며 나머지는 모두 서브 시나리오이므로 서브 시나리오를 거치지 않은 채 메인 시나리오로 넘어가지 않도록 조심하자. 물론 서브 시나리오를 거치지 않아도 게임 진행하는데 막대한 지장은 없지만!! 라이브러리에 기록되는 달성도에 영향을 끼치므로 더 높은 달성도를 위해서라도 서브시나리오도 반드시 플레이 해보도록 하자. 참고로 서브 시나리오는 대부분 2번을 들러야 완성된다(가끔 3번 들러야 하는 괴이한 곳도 존재한다). 그러나… 정말 의미가 없다. 그냥 했던 대사를 한 번 더 하는 이벤트가 대부분이다. 대체 무슨 생각으로 같은 곳을 또 가게 만든 것인가 타카라 ?

G 아일랜드시티 (Gアイランドシティ) (서브)
청수 시 (清水 市) (메인)
VARS 보조연구소 (VARSセカンド・ラボ) (서브)

VARS 보조연구소

켄타와 카토리가 슈운페이와 이세상의 변화에 대해 이야기하고 끝나는 간단한… 서브시나리오이다. 두 번째에 가도 둘이서 「딱」 한마디 씩만 하고 끝나버리는 초 간단 서브 시나리오이다.

G 아일랜드시티

저번의 전투로 인해 사경을 헤매고 있는 가이와 그를 간호하고 있는 미코토와 그녀를 위로해주는 시시오 박사가 보인다. 그리고 모비딕의 마나미로부터 아마노 연구소의 실태를 보고 받은 후, 다른 GGG대원으로부터 갈레온과 그때의 그 소년(마모루인 듯…)이 같이 사라졌다는 보고를 받는다. 놀라는 GGG대원… 한편 또 다른 곳에서는 가오가이거를 물리치기 위한 파스다의 음모가 진행되고 있다. 다시 GGG본부로 화면이 바뀌어서 마모루를 연구소로 연행하며(사라졌다더니 빨리도 찾는 GGG대원들) 그에게 협력을 요청하는 GGG대원들이 보인다.

▲ 연구소로 연행(?)된 마모루

그러고 있는 도중 EI-04가 마을로 쳐들어오고 마모루는 가이를 단번에 치료하여 출격을 가능하게 만들어준다! 또다시 전투다.

▲ 그는 20살. 곧 죽어도 자신은 아저씨가 아니라고 주장한다

클리어조건 : 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : EI-04 HP 1500 EP 200

역시 이번 시나리오도 가이가 상태로는 아무것도 할 수 없다. 그러므로 가오가이거로 변신 후 착실히 때려서 승리하도록 하자.

▲ 이번 적은 상당히 기이하게 생겼다

▲ 이번 적의 코어. 역시 기이하게 생겼다

▲ 순진한 소년처럼 보이지만… 사실은 외계인(외계 본명은 라티오)

제1장 훈련의 길

도시한복판에 나타난 브레아. 건물을 파괴하려는 찰나, 가이의 가이가가 나와서 그것을 저지한다. 전투다!

클리어조건 : 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 브레아 HP 2000 EP 200

저번의 전투와 마찬가지로 가이가로 쓰러뜨릴 수 있는 적이 아니다. 가오가이거 상태가 되어 싸워야하는데, 그것에는 두 가지 방법이 있다. 첫 번째는 서장에서 사용한 방법으로서, 가이가의 HP가 0이 되면 자동적으로 가오가이거가 되는 방법이다. 두 번째는 서장에서는 사용할 수 없던 방법인데, 가이가의 갓츠가 MAX상태가 되면 사용할 수 있는 특수 갓츠기 합신(合身)이라는 커맨드를 사용하는 것이다. 둘 다 괜찮은 방법이므로 취향에 맞게 사용하여 브레아를 물리치도록 하자.

▲ 주인공 시즈마의 멋진 등장!

▲ 오리지날 용자 세이버 바리온의 합체 신

▲ 세이버 바리온은 하늘을 날 수 있다

브레아를 물리치면 스테이지를 클리어함과 동시에 다음 시나리오로 갈 수 있을 것이다…라고 생각했으나 브레아는 자신의 힘을 반밖에 사용하지 않았다는 말과 함께 그의 부하 4마리를 불러와서 다음 전투가 시작된다.

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 라프톨 HP 400 EP 100 X 4

모든 것을 물리치면 시즈마가 숨어있는 브레아를 몰러내서 그에게 돌격하지만, 마나미가 모는 전함 모비딕에 의해 저지되고, 브레아는 퇴각한다. 전함 안에 타고 있는 사람이 마나미인 것을 확인 후 안심하는 GGG의 대원들…

▲ 요즘은 고래모양의 전함이 유행인가보다

마나미는 의문의 소년 시즈마에게 협력을 요구하지만 순순히 협력해주지 않는다. 그러나 잘 설득해서 결국은 같은 적에 대항한다는 명목하에 협력하게 된 시즈마. 바리온이 가르쳐준 정보에 의하면 지금 싸우는 상대는 과거 벨타누라 불리워졌던 지구를 지배하던 마왕 발드의 일족들이라 한다. 그 당시 지배받고 있던 자들이었던 인간은 결국 봉기하여 벨타누(지구)를 탈환하는데 성공하고, 그 순간 벨타누는 지구로 진화했다는 것이다. 여기까지 알아내자 프로그램의 용량이 너무 방대한 관계로 억세스가 불가능해진다.

▲ 도주하려다가 다시 잡혀온 시즈마

▲ 난데없이 등장하는 파이버드 출격 신

▲ 또다시 난데없는 가디온 출격 동영상

아이캐치가 끝난 후, 난데없는 출격 동영상이 두 개나 나온다. 그들은 파이버드와 가디온인데, 모비딕에게 구조요청을 한다. 자세한 사정을 들으려고 하는 마나미, 그러나 자세한 사정을 듣기도 전에 모비딕의 해치를 열고 출격하는 시즈마의 세이버 바리온…

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 라프톨 HP 330 EP 100 X 4

아까의 전투에서도 물리친 적들이다. 게다가 이번엔 동료까지 늘었으니 힘들 건 하나도 없는 전투다. 지형이 약간 험난하므로 세이버 바리온을 제외한 비행불가유닛들은 이동시 약간의 제한을 받으므로 주의. 전투가 끝나면 파이버드들의 회상 신이 흐르는데, 그들은 지구로 돌아갈 때 반간들을 공격한 적 가브에게 공격을 받은 것이었다. 그런데 같이 공격을 받은 선더바론은 행방불명, 그나마 파이버드와 가디온만이 살아남아 지구로 돌아온 것이었다. 그러한 소식을 들은 마나미는 하루빨리 또 다른 용자들을 찾아야 한다면서 켄타, 하루카, 아마노박사가 있는 아마노 연구소를 찾아간다. 그리고 켄타와의 재회…. 그러나 다른 이들은 온데 간데없고 켄타 역시 다른 이들의 소식조차 모른다. 그리고 화면이 바뀌어 슈운페이가 있는 곳, 그는 어떠한 정체를 알 수 없는 공간에서 위대한 의지 아스탈과 이야기를 하고 있

청수시

마물 떼거리들이(그래봐야 쵸코보를 닮은 라프톨 4마리) 용자들을 찾고 있다는 것을 알게 되는 모비딕의 일행들. 이번 전투는 시즈마의 세이버 바리온을 제외한 2기만 출격시킬 수 있다. 잘 생각해서 탈락되는 멤버 하나를 정하자.

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 라프톨 HP 350 EP 100 X 4

이번 시나리오도 저번 시나리오와 별 다를 바가 없으므로 난이도에 대해서는 그다지 할 말이 없다(간단하게 말하자면 쉽다). 클리어하고 나면 가디온이 지구에 왔을 때부터 제대로 된 자신의 파워가 나오지 않는다는 것을 느꼈다고 한다. 그것을 옆에서 듣고 있던 바리온은 이번 적은 강대함뿐만이 아니라 생명에너지를 흡수하는 암흑검을 가지고 있기 때문에 용자들의 힘이 흡수당하고 있다는 것이다. 그리고 시즈마 본질의 힘인 6개의 아페터(프롤로그에서 시즈마가 죽었다고 생각되었을 때 마족들에게 빼앗긴 6개의 구슬)는 6인의 마족들에게 하나씩 흡수되었고 파이버드들의 힘의 근원인 불꽃의 아페터는 브레아가 가지고 있다는 것이다.

▲ 무장 파이버드의 플레임 캐논

고데스에게 실패하지 말고 용자를 처치하라는 명령을 받은 브레아는 과감히 마을로 와서 용자들에게 도전을 한다. 한편 모비딕의 마나미들에게 쉐도우마루와 유우타, 코우타로부터 연락이 온다. 그리고 쉐도우마루는 전투에 참여하여 마나미들을 도와주는데… 이번 전투는 저번 전투보다 딱 한 유닛 더 나갈 수 있으므로 전원 다 투입하는 것이 가능하다.

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라

적의 유닛 : 브레아 HP 2000 EP 200
라프톨 HP 350 EP 100 X 5

저번에도 대결해봐서 알겠지만 브레아는 상당히 강하다. 그러나 처음부터 움직이지는 않으므로 라프톨 5마리를 물리치면서 갓츠 게이지를 축적해 두자. 그리고 강한 갓츠기를 이용하여 옆에서부터 공격하면 그다지 어렵지 않은 전투가 될 것이다. 중요한 것은 라프톨을 물리치기 전에 그의 사정권에 들어서 한 대를 맞으면 안 된다는 것이다.

전투가 끝나면 또 행선지를 선택하게 된다.

▲ 이런 놈이

▲ 이런 놈으로 변신한다

▲ 닌자다운 공격을 펼치는 쉐도우마루

▲ 처음엔 여자애로 알았다. 하지만 남자다

VARS 보조 연구소(VARSセカンド・ラボ) (서브)
매립지(埋め立て地) (메인)

VARS 보조 연구소

쉐도우마루와 이야기하고 있는 유우타가 보이고, 마리오가 어디갔는지 찾느라 유우타에게 마리오의 행방을 묻는 코우타도 등장한다. 결국 목욕하는 것이 두려워서 도주한 강아지대신 쉐도우마루를 목욕시킨다고 하는데… 목욕을 싫어하는 쉐도우마루는 감기에 걸린 척을 하다가 결국은 유우타에게 들킨다(그 후에 목욕을 했는지의 여부는… 애석하게도 나오지 않는다).

매립지

시시오박사로부터 무선연락을 받는 마나미. 시시오박사는 전에 EI-04를 물리쳤을 때 무엇인가 문제가 생겼다고 하는데, 그것인즉 존다인간이 도망쳤다는 것이다. 그래서 시시오박사는 마나미들에게 도주한 존다인간을 찾아달라고 부탁하고, 마나미는 그 부탁을 받아들인다. 존다인간은 매립지의 지하공장으로 도주했다고 하는데, 그것을 찾기 위해 마모루와 마나미들이 투입된다. 마모루가 매립지에 들어간 후 약간의 겉멋과 함께 등장한 다그온의 한 사람인 류는 마나미들을 도와준다. 그리고 마모루는 존다인간을 발견하는데… 전투다! 이번 전투는 특이하게도 용자들이 나오는 것이 아닌 사람들이 나와서 전투를 치르게 된다. 쉐도우류, 사이보그 가이, 시즈마, 카토리 유우타의 4명이 나와서 존다인간을 물리쳐야한다. 확실히 존다인간은 강하지만, 한 사람만 집중공격 당하는 것만 주의하면 쉽게 물리칠 수 있다. 물리치고 나면 또 도망가는 존다인간… 결국 이번에도 헛수고로 돌아갔다.

클리어조건 : 적을 물리쳐라!

▲ 아톰이라던가 헤이하치와도 닮은 시시오박사

▲ 이 녀석이 류, 뭔가 좀 해 보이지 않은가 ?

▲ 존다~(…ZZZ?) 라고 외치는 존다인간

G아일랜드시티(Gアイランドシティ) (서브)
VARS 보조 연구소(VARSセカンドラボ) (서브)
수도고속도로(首都高速道路) (메인, 위의 두 시나리오중 하나만 클리어해도 나옴)

G아일랜드시티

파스다는 기계사천왕을 소환하여 검은 로봇(가오가이거를 이야기하는 듯)을 빨리 없애라고 명한다. 한 편 가이와 미코토, 마모루는 그러한 파스다쪽의 사정을 아는지 모르는지 한가하게 스페이스셔틀을 구경하고 있었다. 모든 구경을 마친 후 밖으로 나갔는데, 스페이스셔틀에 적이 쳐들어온다. 가이는 퓨전 후 파이널퓨전을 승인 받아 재빨리 가오가이거로 합체한다. 그리고 전설의 이벤트 디바이딩 드라이버의 등장이다! 디바이딩 드라이버는 공간을 벌려서 주위를 파괴하지 않고 전투할 수 있도록 하는 장치. 무사히 바다를 가른 가이의 가오가이거와 존다와의 전투가 시작되고, 어디선가 튀어나온 다그 썬더도 멋진 동영상을 보여준 후 가이에게 합류한다!

▲ 우주비행사의 사인을 받기 위해 잠입한 꼬마 가쿠

▲ 디바이딩 드라이버 사출 준비!!

▲ 드라이버 발사

▲ 다그 썬더의 모습

이번 전투는 2기의 유닛이 출격할 수 있으므로 역시 마음에 들지 않는 유닛 하나만 빼고 모두 출전할 수 있다.

클리어조건 : 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : EI-05 HP 2300 EP 230

EI-05는 지금까지 상대한 적과는 격이 틀리다. 그러나 이번엔 강한 동료도 많고 적은 하나뿐이다. 갓츠 게이지를 모은 후 후방에서 때리는 공격을 몇 번 번갈아가며 시행하다보면 생각 외로 쉽게 물리칠 수 있다. 전투가 끝나면 마모루가 EI-05의 존다 핵을 인간으로 되돌려 준다.

▲ 건망증이 심한 카토리

클리어한 후 한 번 더 G아일랜드시티에 오게되면 카토리가 자고 있는 가이에게 '아저씨'라고 불렀다는 이유만으로 가이의 생명반응이 심각하게 내려가는 개그 이벤트가 준비되어 있다. 결국 가이는 '아저씨'라고 불리웠다는 이유만으로 죽을 뻔한 고비를 넘기고, 가이 앞에서는 절대 아저씨 소리를 하지 않겠다고 다짐하는 GGG대원들…(실제로, 20살인데 아저씨라던가 아줌마라고 부르는 범죄는 저지르지 않는 것이 좋다).

VARS 보조 연구소

아까 우주비행사의 사인을 받고 싶다고 떼를 쓰던 꼬마 가쿠는 라이에게 카토리의 사인을 받아달라고 부탁한다. 카토리 역시 우주비행사라서 그런 듯한데… 그러나 카토리는 사인이 뭔지 모른다. 가쿠는 아까 가이에게 받은 사인을 보여주면서 그것을 참고해서 쓰라고 하는데… 사인을 하면서 이름까지 똑같이 써버리는 카토리. 카토리의 명청함에 질린 가쿠는 결국 오늘은 사인 받기를 포기했다며 돌아간다.

▲ 존대말 쓰기의 달인 라이의 모습

▲ 진지한 표정으로 사인이 뭐냐고 묻는 카토리

수도고속도로

파스다의 기계사천왕 중 한 명인 플리마다가 건물 위에서 춤을 추며 쇼를 하고 있다. 그리고 너무나도 당연하게도 존다가 등장하고, 설상가상으로 맞은 편에서는 브레아마저 등장한다. 이번 전투는 가이가와 바리온을 제외한 4기의 유닛이 추가 출격 가능하다. 그리고 적도 두 패거리니까 조심하도록. 그러나… 적이 아무리 두 패거리라고

하더라도 EI-06만 물리치면 스테이지 클리어가 된다. EI-06 자체는 절대 어려운 적이 아니므로 여유있게 처리하자.

▲ 기계사천왕 중 한 명, 플리마다

▲ 주인의 말을 잘 듣는 바리온

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : EI-06 HP 1000 EP 250
라프톨 HP 400 EP 100 X 4
브레아 HP 2400 EP 200

세이지는 자신이 지구를 지키는 것도 못하고, 다간도 지키지 못한 형편없는 녀석이라면서 자학한다. 히까루는 그러한 세이지를 어떻게 해서든 싸우게 만들고 싶어하지만, 그러한 노력에도 불구하고 세이지는 싸울 의욕이 없어 보인다. 한 편 마을 쪽에서는 불이 나서 그것을 수습하느라 바쁜 가디온과 적을 물리치기에 바쁜 바리온이 보인다. 불을 끄기에 가디온 하나로는 역부족인데… GGG본부에서는 불을 끄기 위해서 레스큐 머신인 염룡과 빙룡을 부른다. 다시 한 번, 2기의 유닛을 이끌고 출격이다!!

클리어조건 : 5턴 이내에 모든 불을 끄고, 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 불꽃 X 10
라프톨 HP 400 EP 100 X 10

불꽃은 가디온, 염룡, 빙룡 셋 중 한 명을 가까이 붙인 후 소화 커맨드를 씀으로서 꺼뜨릴 수 있다. 5턴이라는 제한이 상당히 심해 보이지만 의외로 넉넉한 시간이다. 그러므로 급하게 서두르지 않아도 충분히 클리어할 수 있다. 주의할 점은 염룡, 빙룡, 가디온 셋 중 한 명이라도 적에게 공격을 당해 파괴된다면 시간이 매우 촉박해져서 클리어하지 못하는 사태가 발생할 수도 있으므로 주의하면서 조금씩 소화가 가능한 유닛을 전진시키자. 소화작업을 마치면 적도 시간도 조금씩 남을 것이다. 그 때 소화작업을 마친 유닛을 전투에 참여시키면 가뿐히 클리어가 가능하다.

▲ 고뇌하는 세이지

▲ 염룡과 빙룡의 등장

▲ 룡시리즈는 앞으로 많이 나온다

전투가 끝난 후, 마나미가 세이지를 설득하는 모습이 보인다. 결국 세이지는 다간들을 부활시키기 위해 싸우기로 결심한다.

한 번 더 수도고속도로에 가게되면 방위대의 세이오로부터 연락이 온다. 그녀는 모비딕의 일원들에게 극비정보를 가르쳐주겠다고 하는데, 그것인즉 한 화산의 화구에서 열차포로 보이는 병기가 발견되었다는 것이다. 그리고 이런 거대한 크기의 열차포가 사용되면 나라의 어디에서든 공격을 할 수 있다는 것이다. 다행히도 아직 완전히 완성되지는 않은 모양인데, 이때를 노려서 열차포를 파괴하자는 의견이 분분한다. 그러고 있는 도중 전함 모비딕이 적에게 습격을 당한다!

▲ 방위대의 세이오. 유우타와는 잘 아는 사이다

▲ 이것이 세이오가 말하는 극비 정보?

▲ 화구에 이런 숨겨진 병기가!

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 라프톨 HP 400 EP 100 X 6

이번 전투는 바리온과 마크렌을 포함하여 총 5기가 출격한다. 수적으로도 밀리는데 장소까지 협소하여 별다른 작전이 없다. 어쩔 수 없는 난타전이다! 하나의 적을 집중공격해서 요절을 낸 후 다른 적을 물리치는 원시적인 방법을 쓰는 수밖에 없다. 반대로 말하자면 아군 하나가 집중공격 당하면 큰일난다는 소리와 같으므로 주의하도록. 미리 트레이닝 룸에서 레벨을 올려놨다면 상당히 편할 것이다(…뭔가 어렵다는 듯이 설

▲ 장소가 매우 협소하다

명을 해버렸는데, 적은 보스급이 아니라 겨우 슬라임 수준의 라프톨 여섯 마리일 뿐이다. 고로 그다지 어려울 건 없다).

▲ 사무라이?

G아일랜드시티(Gアイランドシティ) (서브)
VARS 보조 연구소(VARS セカンド・ラボ) (서브)
신주쿠(新宿) (서브)
천간산(天間山) (메인)

VARS 보조 연구소

마나미와 나나코의 연애이야기 몇 마디…로 끝나는 단순한 시나리오다. 그것도 두 번이나 와야한다… (달성도를 위하여 참자!).

G아일랜드시티

마모루는 역시 어린애다. 복도에서 뛰지 말라고 충고를 주는데도 불구하고 미코토가 쥬스와 케이크를 준다는 소리에 또다시 복도를 뛰어간다. 다음에 다시 여기에 오게되면 또다시 충고를 받는 마모루를 볼 수 있지만, 가이가 빨리 오라는 소리에 복도에서 뛰는 마모루 또한 볼 수 있다. … 그뿐이다.

▲ 말로는 미안하다면서 전혀 미안한 기색이 없다

신주쿠

어떤 무선이 들어온다. 팬…이라는 소리를 남기며 다음 말을 잇지 못하는 세이오의 목소리를 들을 수 있는데 직감적으로 이것이 큰일이라는 것을 느낀 마나미들은 근원지인 신주쿠로 향하는데… 그러나 신주쿠에서 볼 수 있는 것은 적이나 위험한 것이 아닌 거대한 팬더가 건물 위에서 재롱을 피우고 있을 뿐이었다. 이게 어찌된 일이지? 단순히 실험으로 인한 과대성장촉진을 해서 거대한 팬더가 나왔을 뿐인데, 너무나도 놀란 방위대가 큰일인 것처럼 행동했을 뿐이다. 어쨌든 브레이브 폴리스의 일원인 마크렌이 팬더 구조 작업에 들어간다(여기서 귀엽다는 이유만으로 팬더가 다치지 않게 하라는 징한 방위대의 일원 + 유우타를 볼 수 있다). 어떻게 팬더의 구조를 잘 하고 있는 마크렌이지만, 난데없이 브레아와 그의 부하들이 등장한다.

▲ 팬…의 정체는 이놈, 바로 거대팬더다…

▲ 방위대의 한 명, 사에지마

이번 전투는 마크렌을 포함하여 3기의 유닛이 출격 가능하다.

클리어조건 : 모든 적을 물리치고, 팬더를 구출하라!

적의 유닛 : 라프톨 HP 350 EP 100 X 4
팬더(…) HP 600 EP 10

팬더는 우리편을 가지고 논다. 그러나 팬더 자신에게는 노는 것일지라도 아군에게는 공격이 된다. 그렇다고 팬더를 공격할 수도 없는 입장이니… 설상가상으로 팬더의 공격은 상당히 강하다. 고로 어떻게 해서든 팬더의 공격을 피해서 적을 물리쳐야 하는데… 다행히도 적은 전의 적들보다 약한데다가 브레아도 없다. 팬더 하나만 어떻게 잘 피하면 낙승할 수 있는 시나리오이므로 재주껏 팬더를 유인해서 죽지않게 해서 싸우도록 하자(팬더는 가까이 붙은 유닛을 공격하므로 어떻게 해서든 전력이 약한 유닛을 이용해서 팬더를 유인하자).

▲ 팬더는 아군을 공격하기도 한다

천간산

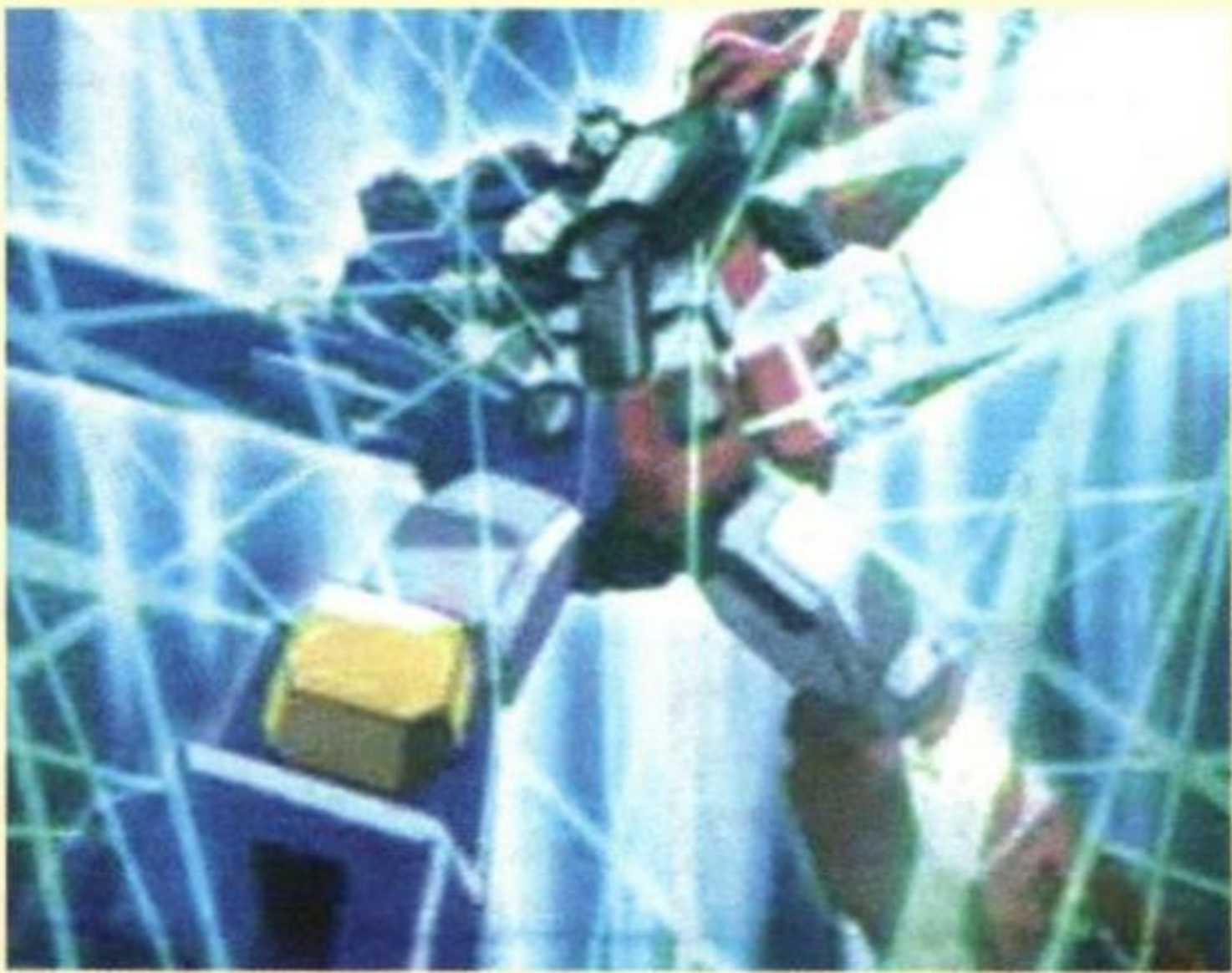
처음부터 별 말 없이 전투에 들어간다. 세이버 바리온을 포함해서 3기의 유닛을 출격시킬 수 있다. 가오가이거 일행들은 작전회의에 들어갔기 때문에 이번 전투엔 출격 불가능.

클리어 조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 라프톨 HP 450 EP 100 X 4

지금까지의 라프톨에 비하여 상당히 강하지만 그래봤자 라프톨은 라프톨일 뿐이다. 부담없이 전투에 임하자. 적의 속성이 불꽃이므로 파이버드를 전선에 내보내는 것은… 방패막이로는 좋지만 공격은 바랄 수 없으므로 가급적이면 피하는 것이 좋다(하지만 필자는 왠지 모르게 파이버드가 멋져서 계속 내보내게 된다. 취향이란 이렇게 무서운 것).

▲ 무장 파이버드의 크리티컬 히트닷!

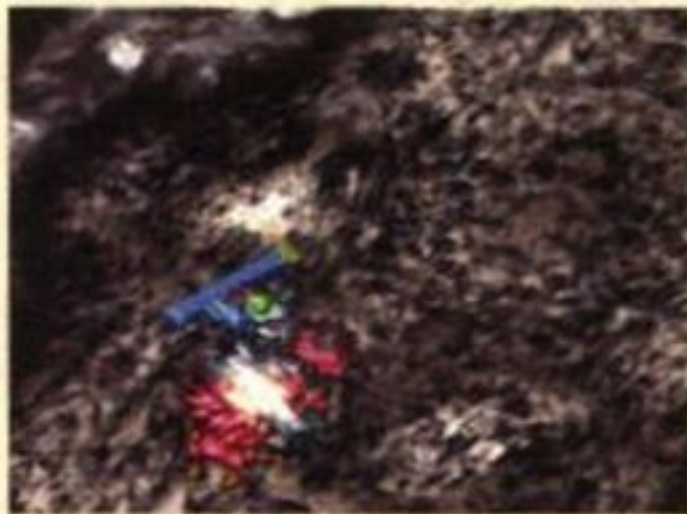
가오가이거 일당들은 작전회의로 바쁘다. 그러나 모비딕의 다른 일행들이 바쁘게 싸우고 있다는 것을 알게 된 GGG의 대원들은 가이가를 출동시키고, 염룡과 빙룡을 합체시켜서 초룡신으로 탄생시킨다. 전투

▲ 염룡과 빙룡이 합쳐서 초룡신 등장!

다! 바리온, 가이가, 초룡신 이외에 3기의 유닛을 더 출격시킬 수 있다.

클리어조건 : 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 라프톨 HP 450 EP 100 X 6
에너미-포트 HP 1000 EP 300 X 2

비록 적이 많기는 하지만 이번에 아군은 조금 전에 비하면 압도적으로 강하다. 그러므로 조금씩 앞으로 나아가며 한 마리씩 물리치고 마지막으로 에너미-포트를 처리하도록 하자. 에너미-포트는 공격도 하지 않고 움직이지도 않지만 HP가 1000이나 되므로 처리하는데 시간이 꽤 들것이다.

▲ 화면에 보이는 두 개의 파란 에너미-포트가 타겟이다.

▲ 이것이 초룡신의 갓츠 기 - 더블 소파

전투가 끝나면 열차포를 사용하고 의기양양하는 브레아가 보인다. 어떻게 해서든 다시 공격하기 전에 그를 막아야한다! VARS 보조 연구소로 가면 아까의 열차포에 맞아서 외상이 심각한 바리온을 수리하는 이벤트가 있다. 이벤트를 두 번 본 후 다시 천간산으로…

▲ 아무리 생각해봐도 마나미는 엄청난 리더 쉽을 소유하고 있다

클리어 조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 브레아 HP 4000 EP 200
라프톨 HP 450 EP 100 X 6

이번 전투는 바리온을 포함해서 총 6기가 출격 가능하다. 지형 특정상 가운데 통과하여 지나갈 수 없으므로 라프톨 3마리씩은 반드시 물리치고 가야만 한다. 거기까지는 어렵지 않은데 문제는 브레아다. HP 4000이라는 초 강력함을 자랑한다. 설상가상으로 화면의 북쪽에서 버티고 있는 열차포는 가까이 가면 강력한 포탄을 갈기므로 절대 열차포의 사정거리인 2칸 이내에 들어서는 안 된다. 이 게임을 시작하고 나서 처음으로 어려운 시나리오를 맞이하게 되는 것이다. 라프톨들과 싸우며 갓츠 게이지를 모아둔 후, 브레아에게 사용하는 방법을 이용하자 (공격하기 전에 세이브를 해 둔 후 맞지 않는다면 리셋한 후 다시 공격하는 방법을 쓰자). 가오가이거의 드릴로 기회가 될 때마다 HP를 깎는 것도 좋은 방법 중에 하나이다.

▲ 이런 지형이다

▲ 불꽃의 아페티를 회수한다!

전투가 끝나고 편히 쉬고 있는 모두들, 그 가운데 세이지는 다간을 느끼고, 결국 용자의 돌을 발견하여 다간을 부활시키는 데 성공한다! 그리고 마나미는 다 부서진 모비딕을 대신할 전함 방주를 가동시킨다!

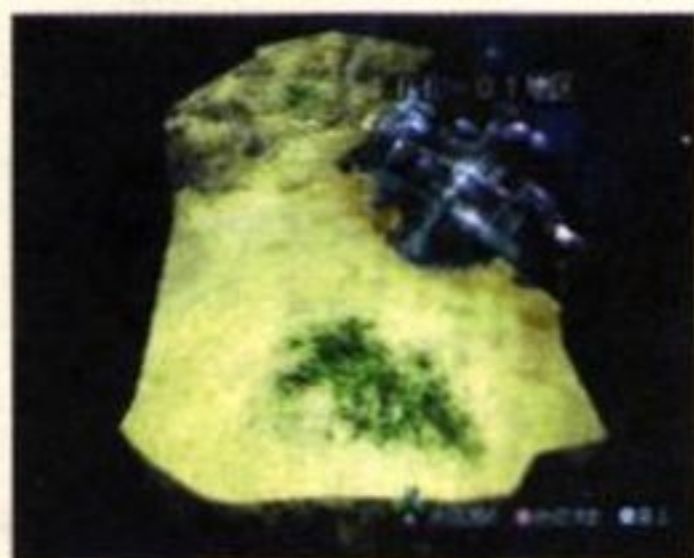
▲ 다간 부활!

▲ 이것이 새로운 전함 방주(方舟)

G아일랜드시티

이젠 마모루 한 명으로도 모자라서 거의 모든 아이들이 뛰어다닌다. 그뿐이다…

제2장 무장지제

이젠 일본뿐만이 아니라 아예 다른 대륙으로 건너갈 수 있다. 다른 대륙으로 가자!

▲ 다른 대륙

RE-01 지구

시작하자마자 키리코가 타고 있는 보톰즈가 보인다. 그는 외계에서 온 듯 지구에 대해서는 자세히 모르고 있는데… 자신의 AT 보톰즈를 손보고 있노라니 적이 쳐들어온다.

▲ 이 사람이 최강의 용병이라 칭해지는 키리코·큐비다!

▲ 보스 유우타를 잃고 건방져진 브레이브 폴리스 건맥스

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 오돈티스 HP 800 EP 150 X 2

비록 적은 두 대지만 아군인 건맥스는 상당히 강하다. 당할 염려가 없으므로 마구 돌진해도 관계없다. 두 대를 더 물리치면 다른 적이 등장한다. 5기의 유닛을 당할 수 없다고 생각한 건맥스는 뒤로 꽁무니를 치기 시작하는데… 때 마침 마나미들이 도착한다. 이번 전투는 바리온과 건맥스를 제외한 2기가 출격 가능하다.

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 스트라이크독 HP 1000 EP 100
오돈티스 HP 800 EP 150 X 4

적들도 많아졌지만 아군도 숫자가 많아졌다. 아까보다 시간만 더 잡아먹지 어려울 것은 하나도 없다. 간단히 무찌르도록 하자.

▲ 이것이 처음으로 사용하는 다간X인 것이다

▲ 아까는 브레이, 이번엔 레드론인가?

RE-01 지구 (RE-01 地區) (서브)
D-02 지구 (D-02 地區) (메인)

RE-01 지구

유우타는 데카드를 찾기 위하여 데카드의 얼굴을 그리고 있다. 두 번 갈 수 있으니 아무 의미가 없다 할지라도 참아야 한다.

D-02 지구

어드벤쟈가 레드존과 그의 부하들에게 속수무책으로 당하고 있다. 동료 구출을 명목으로 출격! 바리온, 스코프독을 제외하고 총 3기의 유닛을 출격시킬 수 있다. 스코프독은 HP도 적고 몸집도 왜소하지만 공격력은 강한 편에 속하므로 뒤에서 공격하는데 쓰면 좋다.

클리어조건 :적을 전멸시키고, 어드벤쟈를 구해라!

적의 유닛 : 레드가이스트 HP 3600 EP 100
스트라이크독 HP 1000 EP 100
오돈티스 HP 800 EP 150 X 5

어드벤쟈의 경우엔 어지간한 공격에 넘어가지 않을 정도로 강력하다. 그러니 안심하고 적을 전멸시키는데 온 힘을 쏟자. 레드가이스트는 어드벤쟈가 한 번 공격하면 퇴각하므로 신경쓸 필요는 없다. 키리코는 스트라이크독에 타고 있는 탑승자를 알고 있는 듯 한데…

▲ 어드벤쟈의 기억. 자신에게 타고 있던 사람이 모두 사라진다

RE-01지구(RE-01地區) (서브)
D-02지구(D-02地區) (서브)
R-03지구(R-03地區) (메인)

RE-01 지구

유우타는 계속 데카드의 그림을 그리고 있다. 그리고… 적이 침입한다. 출격 가능한 유닛의 수는 바리온을 합하여 4기이다.

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 아노마로스 HP 1600 EP 100 X 2
오돈티스 HP 900 EP 150 X 2

이번에 새로 등장한 적인 아마노로스는 꽤 강하다. 자칫 방심하면 아군이 당하는 수가 있으므로 집중공격을 받지 않도록 하고 아마노로스 2기부터 집중공격해서 처리하도록 하자. 아마노로스 2기를 물리치면 오돈티스 2마리가 남는데 그건 간단히 물리칠 수 있다. 적을 모두 물리치고 나면 의문의 로봇이 나와서 이상한 소리를 하고 사라진다. 바리온은 기체에 약간의 에러가 있다는 것을 확인한다. 그리고는 신경도 쓰지 않고 다시 모비딕으로 돌아간다.

▲ 의문의 로봇, 게그로봇

D-02지구

이번에도 스트라이크독이 나타났다는 것을 감으로서 느끼는 키리코. 그리고 혼자서 상대하러 나가는데…

클리어조건 : 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 스트라이크독 HP 1000 EP 150

일대일의 싸움이다. 기체의 스펙만으로 보면 키리코 쪽이 훨씬 불리하지만 공격력은 키리코 쪽이 훨씬 우수하므로 후방에서의 공격을 노린다면 약간 위험하게 이길 수 있을 것이다. 전투가 끝난 후 스트라이크독에 타고 있는 것은 피아나라는 것을 눈치채게 되지만, 스트라이크독은 키리코의 질문에 답하지도 않은 채, 도망갈 뿐이었다.

▲ 스코프독 vs 스트라이크독

R-03지구

R-03지구에서 존다의 반응을 찾은 마나미일행은 그것을 GGG본부에 알린다. 존다가 등장했다는 말을 듣고 GGG기동부대를 출격시키는 타이가! 그리고 마나미는 현장에 있는 마이토와 드릴게키에게 적을 놓치지 말아달라고 한다. 그리고 전투, 마이트카이저, 드릴게키, 바리온, 가오가이거, 썬더다그온을 제외하고 「달랑」 1기의 유닛이 출격가능하다.

▲ 간만에 등장한 파스다

▲ 포즈부터 열혈인 마이토

▲ 드릴게키와 썬더다그온 합체!

클리어조건 : 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : EI-10 HP 600 EP 150

아군은 굉장히 많은데 비해 적은 딸랑 하나다. 게다가 약하기까지 하니 별 다른 이변이 없이 빨리 이길 수 있다. 물리친 것은 좋았으나… 이번 적은 신기하게도 존다 핵이 존재하지 않는다! 이게 어찌된 일인가? 어리둥절하고 있는 사이에 적이 용자들을 포위한다! 그리고 그러한 용자들을 돕기 위해 마모루를 데려다준 용자, 볼혹이 합류한다! 그리고 아까 나왔던 멤버이외에도 1기를 더 출격시킬 수 있다.

클리어조건 : 적의 본체를 파괴하라!

적의 유닛 : EI-10 HP 600 EP 150 X 6

본체를 구별하기 위해서는 하나씩 물리치는 수밖에 없다. 다행히도 이번 적들은 약하다. 본체뿐이 아니라 전멸을 시키는 것도 가능하므로 마음 편하게 하나씩 없애다보면 언젠가는 본체파괴를 할 수 있다. 필자의 경우엔 맨 마지막에 본체가 걸렸는데 원래부터 맨 마지막에 물리치는 존다가 본체인지 아니면 필자가 운이 나빠서 마지막에 걸린 것인지는 알 수 없다.

ON-04지구

세가지를 모두 클리어하면 ON-04지구가 나온다. 이곳에 가게되면 마이트가인의 인물들을 보고 매우 흥분하는 론론을 볼 수 있다. 그녀는 아무래도 마이트가인의 팬인 듯…. 그 엄청난 지진에서 살아남은 마이토들의 이야기를 듣고 나면 레드론이 다간을 부르는 모습을 볼 수 있다. 레드론은 다간과의 결전을 원한다. 결국 세이지와 다간은 먼저 출격하게 되고, 모두들 뒤이어 출격하게 된다. 이번 전투는 다간, 바리온을 포함하여 총 6기를 출격시킬 수 있다.

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 레드카이스트 HP 4400 EP 360
오바히니아 HP 1320 EP 300 X 3
아노마로스 HP 1600 EP 100 X 3

이번엔 조금 힘든 승부가 될 것이다. 일단 그나마 약한 오바히니아부터 집중공격해서 하나씩 깨나가자. 그리고 그후엔 아노마로스를 물리친 후 꽉 채워진 갓츠 게이지를 이용해서 마지막 남은 레드카이스트에게 갓츠기를 퍼붓는 방법밖에 없다. 물론 레드카이스트를 공격할 때에는 후방 내지는 측면에서 공격하는 것이 좋고, 안 맞으면… 대책없다. 공격하기 전에 세이브하고 안 맞으면 리셋해서 다시 공격하라.

▲ 다간 등장!

전투가 끝나면 역시 좌절하고 있는 슈운페이의 모습이 보인다. 그러한 그에게 반의 제자인 견습용자 마그나와 플래쉬가 슈운페이를 데리러 온다. 그 둘은 슈운페이를 반드시 반선생님(반간)께 데려다 주기로 하는데… 한 번 더 ON-04지구에 가면 슈운페이의 문제로 상담하고 있는 마나미와 마이토를 볼 수 있다.

제3장 디멘션 · 섹션

야전병원(野戰病院)

ON-04 지구를 클리어하면 새로운 에어리어인 야전병원으로 갈 수 있다. 허허벌판인 사막에서 태양을 보고 있는 조르쥬와 데이지를 볼 수 있는데, 연방의 헬기가 야전병원으로 날아가는 것을 목격한다. 한편 야전병원에서는 행패를 부리는 연방의 군인들이 보이고, 때마침 데카드가 나와서 연방의 군인은 겁을 먹고 퇴각한다.

슈운페이는 마그나, 플래쉬와 함께 야전병원근처의 사막에 떨어진다. 그리고 데카드가 연방의 병기들과 싸우는 모습을 보게 되는데… 불의를 보고 넘어가지 않는 마그나와 플래쉬, 데카드를 돕는다.

▲ 사기꾼같이 생긴 조르쥬

▲ 죽었는 줄 알았더니 살아있던 데카드

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 데저트거너 HP 900 EP 200 X 3
그랩거너 HP 1600 EP 150 X 2

적들이 숫자가 많아서 약간 어렵게 보일지도 모르는 전투이지만 적들은 상당히 구식병기이다. 그러므로 강함에서는 비교가 되지 않는다. 너무 한 유닛만 전진시켜서 집중공격 받지만 않으면 간단히 클리어 할 수 있다. 그리고 적의 사정거리가 생각 외로 넓으니 거리를 잘 계산해서 이동하도록 하자.

연방군은 게릴라가 신병기를 손에 넣은 것으로 착각하고 모여서 대책을 세우고 있다. 그들에게 게릴라를 물리칠 수 있는 힘을 빌려준다며 연방군 일행의 앞에 등장하는 가브. 같은 시간 사막의 한 편에서는 엑스카이저와 썬더바론이 동료와 합류할 생각을 하고 있다. 그러한 엑스카이저와 썬더바론 앞에 등장하는 연방군. 데카드도 합류하여 싸우려는 찰나 마나미 일행의 등장이다! 역시 강제출격 유닛을 제외하고 2기의 유닛이 출격 가능하다.

▲ 신간선 레일 위에서 벌어지는 논란

▲ 엑스카이저는 죽지 않고 살아있다

▲ 데카드는 제이데커로 합체!

▲ 엑스카이저도 킹엑스카이저로 변한다!

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 니코라에브 HP 2000 EP 100 X 2
대풍남작 HP 1400 EP 100 X 3
튜이 HP 1000 EP 200 X 2
데저트거너 HP 900 EP 200 X 2

적이 상당히 많지만 아군은 더 많으므로 걱정할 것은 없다. 그 중에서도 가장 문제가 되는 것은 역시 가장 강한 니코라에브인데 (이 게임은 HP가 높으면 다른 능력치도 높은 것이 보편적 진리다) 다행히도 2대밖에 나오지 않으므로 집중공격을 해서 빨리 물리치도록 하자.

전투가 끝나면 유우타와 데카드의 극적이고 드라마적인 상봉 신이 재현되나 싶었는데 어디선가 날아온 정체불명의 공격을 유우타 대신 맞고 쓰러지는 이벤트가 벌어진다(근데 적도 없는 황량한 벌판에서 공격은 도대체 어디서 날아온 것인가?). 결국 데카드는 유우타의 곁에서 죽어버린다.

▲ 유우타가 그린 데카드. 정말 잘 그렸다…

▲ 죽어가는 데카드의 시선

한 번 더 야전병원에 가면 죽은 데카드를 끌어안고 오열하는 유우타와 옆에서 느끼한 대사를 늘어놓는 가브를 볼 수 있다. 잠시 후 시즈마가 등장하여 가브와 싸우는데… 시즈마는 동료는 필요 없다면서 가브와 일대일로 싸운다.

클리어조건 : 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 가브 HP 3400 EP 200

… 시즈마의 용기가 상당히 하늘을 찌른

다. 스펙으로 보나 뭘로 보나 절대 이길 수 없는 승부다. 아무리 200씩 사이좋게 HP를 깎는다고 할지라도 이쪽의 최대HP와 저쪽의 최대 HP는 단위부터 틀리다. …라고 말은 했지만, 의외로 쉽게 이길 수 있는 상대다. 필승법은 의외로 간단한데, 한번 정면에서 공격을 당해서 반격을 한 후, 바리온의 행동찬스가 오면 가브의 뒤로 돌아가서 공격, 가브가 반격하지 못하게 하는 것이다. 이것을 행동찬스가 돌아올 때마다 반복해주면 결과적으로 가브가 한 번 때릴 때 이쪽은 두 번의 공격을 하게 되는 것이다. 이걸 반복하다보면… 어렵지 않게 이길 수 있다.

▲ 졌으면서도 당당한 가브

가브는 이걸로 자신을 이긴 것이라고 생각하지 말라고 하며 적들을 많이 불러낸다. 포위된 바리온… 그러나 어디선가 등장한 가드 다이버와 듀크, 시즈마를 돕는다. 3기 출격 가능 전투!

▲ 가드다이버의 등장

▲ 듀크파이어의 등장

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 대풍남작 HP 1400 EP 100 X 6

역시 이번 전투도 간단히 클리어 할 수 있으므로 특별한 공략법은 존재치 않는다. 하지만 역시 한 유닛이 집중공격 당하는 것만은 막아야한다.

▲ 왜 남작인지 이해할 수 있을 것이다

전투가 끝나면 유우타가 데카드를 살려내기 위해 마나미들을 부르러가고, 잠시 후 데카드의 시체(?) 옆에 기계사천왕 중 한 명인 폴리마다가 등장하여 데카드 주위에서 춤을 추는데…

다시 한 번 야전병원에 가자. 폴리마다에 의해 데카드가 존다세포에 오염되어서 제이데커로 합체 후 아군을 공격한다. 서둘러서 GGG의 대원들을 부르는 마나미, 가오가이거들이 도착할 때까지 시간을 벌기로 한다. 그리고 동영상이 참 지겹게도 많이 나온다. 볼 생각이 없는 사람은 당장에 스킵하자. 이벤트상 반드시 등장하는 유닛을 제외한 「딱」 1기의 유닛이 출격 가능하다.

▲ 악랄한 수법을 사용하는 폴리마다

▲ 마이트 카이저 기동!

클리어조건 : 사탄제이데커 이외의 적을 전멸시켜라!

적의 유닛 : 사탄제이데커 HP 4000 EP 300
블록헤드 HP 1400 EP 100 X 3
튜이 HP 900 EP 200 X 5

역시 이번 전투도 사탄제이데커의 공격을 조심하기만 하면 무서울 것이 없다.

그리고 전투가 끝나면 가오가이거 또 다른 전설의 이벤트인 골디언해머 시전 이벤트가 있다!! 어쨌든 골디언해머의 감격도 잠시, 결국 데카드를 원상복구 시키는데…

▲ 이것이 뿅망치라고 불리워지는 골디언해머!

▲ 결국 슈운페이와 재회하는 마나미

RE-01지구 (RE-01地區) (서브)
R-03지구 (R-03地區) (서브)
ON-04지구 (ON-04地區) (서브)
야전병원 (野戰病院) (서브)
도톤 사막(ドートン砂漠) (메인)

RE-01지구

데카드를 수리하고 있다.

R-03지구

스코프독을 수리하고 있노라니 스트라이크독이 단신으로 쳐들어온다. 그에 반응한 키리코는 자신도 홀로 스코프독으로 출격하는데…

클리어조건 : 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 스트라이크독 HP 1000 EP 100

역시 일대일의 대결이다… 그러나 아까의 가브 전만큼 어렵지는 않고 오히려 쉽다. 전투에서 이긴 후 아이캐치가 한번 뜨고 계속 이벤트가 진행되는데, 스트라이크독에 타고 있던 사람은 피아나가 아니라 입실론

이라는 퍼펙트 솔져였다. 그는 피아나를 빼앗아간 사람을 키리코로 생각하여 계속 공격한다.

클리어조건 : 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 스트라이크독 HP 1000 EP 180

아까와 똑같은 난이도 똑같은 적, 똑같은 상황이므로 똑같이 대처하면 똑같이 쉽게 이길 수 있다. 입실론은 키리코가 방심한 틈을 타서 그를 죽이려 하지만, 뒤에서 나타난 피아나가 그를 말려서 키리코는 겨우 살아난다. 키리코는 피아나도 자신의 동료들(마나미들을 이야기하는 듯)과 함께 가자고 하는데, 피아나는 자신은 퍼펙트 솔져이기 때문에 그럴 수는 없다고 하며 멀리 도망가버린다.

▲ 이녀석이 입실론

▲ 키리코가 죽도록 찾는 여자, 피아나

ON-04지도

슈운페이가 마이트가인의 친구들과 영웅의 자질에 대해 이야기를 나누고 있다. 두 번째에 가게되면 론론이 마이트가인의 친구들과 영웅의 자질에 대해 이야기를 나누고 있다.

야전병원

연방군 병사들끼리 자신을 괴롭히던 게릴라의 파란 로봇이 없어졌다고 하며 게릴라를 해치우려면 지금이 찬스라고 한다. 그래서 연방군이 병원에 좌악 깔렸는데, 이 사태를 수습하기 위해 반선생(님)의 제자인 마그나와 플래쉬, 시즈마(바리온)의 정예부대로 싸우기로 한다. 그리고 또 다시 등장하는 의문의 개그로봇… 도대체 이놈의 정체는 무엇인가

▲ 또 나왔다

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 그랩거너 HP 1600 EP 150 X 2
블록헤드 HP 1400 EP 100
데저트거너 HP 1400 EP 100

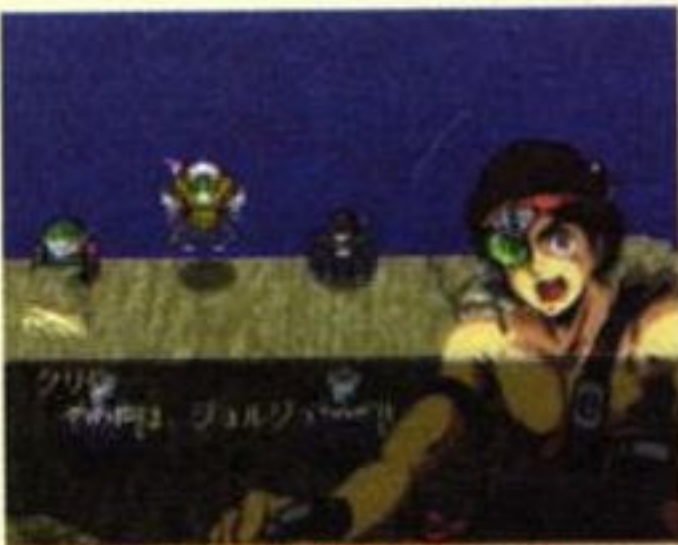
비록 아군의 수는 적지만 적들은 어차피 약한 놈들이다. 아군의 유닛이 집중공격 받는 것만 주의한다면 역시 어려운 점은 없다.

▲ …우리의 기대에 어긋나지 않도록 약하다

▲ 사실 그의 정체는 전작에 나왔던 비밀탐정이었다

도톤 사막

죠르쥬는 도톤 사막에서 새로운 연구소가 확인되었다는 소문이 돈다고 하는데, 그 소문의 근원지인 도톤 사막으로 자신과 함께 가달라고 부탁한다. 막상 도톤 사막에서는 거대한 토끼가 연방군을 상대로 싸우고 있는 중이었다. 그 토끼는 연방군에게 계속 마물이라고 오해를 받아서 공격을 당하고 있지만 사실은 우사린 Mk-II 였던 것이다! (한마디로 아군) 그리고 잠시 후 크린의 더그람도 등장, 사태가 고조되고 있을 때, 마나미들도 출격이다! 3기의 유닛을 꺼낼 수 있다(역시 바리온을 제외하고 3기)

▲ 왠 토끼일까?

▲ 웃통을 벗으면 더그람의 파일럿?

클리어조건 : 적을 전멸시키고, 우사린 Mk-II를 구출하라!
적의 유닛 : 대풍남작 HP 1500 EP 350 X 3
블록헤드 HP 1400 EP 100 X 2
데저트거너 HP 900 EP 240 X 2
튜이 HP 900 EP 200 X 2

약간 난이도가 있는 전투다. 그렇지만 역시 더그람이라던가 스코프독같은 HP가 낮은 유닛이 집중공격 당하는 것만 막으면 특별한 피해는 없이 클리어 할 수 있다.

아마노평화과학연구소
【アマノ平和科學研究所】

별다른 대사 없이 전투가 시작된다. 바리온 어드벤져 썬더바론을 제외한 2기의 유닛이 출격 가능하다.

클리어조건 : 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 대풍남작 HP 1500 EP 350 X 4
에너미-포트 HP 2000 EP 100

…할 말이 없다. 쉽다. 말 다했다. 에너미-포트에서 턴마다 적이 생산된다는 것을 제외하고는 그다지…

적들(대풍남작)이 아마노연구소를 포위했다. 몇 가지 다그온들의 동영상이 나온 후 전투가 시작된다.

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 대풍남작 HP 1540 EP 100 X 7

적들이 사방팔방 퍼져있으므로 한군데 모여서 집중공격을 하기 전에 각개격파 해나가자. 전투가 끝나면 아마노 박사의 과거 회상이 흐르고 무사히 시나리오를 끝낼 수 있다. 연구소엔 두 번 더 갈 수 있는데 그다지 중요한 대사는 존재하지 않는다.

가브의 방성[ガーブの房城]

인간을 얕보지 말라는 고데스와는 달리 가브는 인간을 상당히 무시하고 있다. 한 편 마나미들은 아마노 연구소의 일원들과의 재회를 기뻐하고 있으며 크린과 죠르쥬는 여러 가지 정보를 찾고 있는 중이었다. 그 와중에 연방군의 블록헤드가 등장하고, 더그람을 포위한다.

▲ 가브와 고데스의 진지한 이야기

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 블록헤드 HP 1400 EP 100 X 4
니코라에브 HP 2000 EP 100 X 2

적의 수도 적고 아군의 수도 적으므로 쓸데없는 시간낭비가 안 되서 신나는 전투다.

▲ 하루카와 켄타는 만나기만 하면 싸운다

역시 이번 전투도 적의 집중공격을 조심하면 낙승이다.

가브는 더그람의 파일럿 크린을 회유하지만, 정의의 편답게 그는 말을 듣지 않는다. 보스전이다… 이번엔 파격적으로 7기의 유닛이나 출격시킬 수 있으니 (바리온까지 합치면 8기)

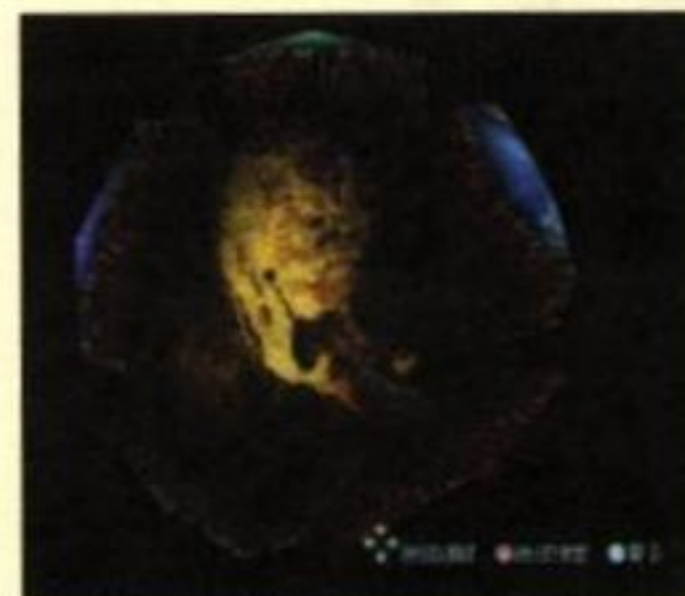
클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 가브 HP 5000 EP 550
대풍남작 HP 1500 EP 350 X 6
에너미-포트 HP 2000 EP 100 X 2

▲ 상소가 상당히 협소하다

▲ 바람의 아페티를 회수한다. 이로서 2개째!

장소가 상당히 좁은 관계로 난타전이 될 수밖에 없다. 그러므로 갓츠는 얻어맞으면서 올릴 각오를 하자. 그리고 고갈된 HP는 따로 회복유닛을 준비해서 채워주는 것이 좋다. 그러다가 갓츠 게이지가 MAX 상태가 되면 가브의 뒤통수를 아프게 때려주자.

전투가 끝나면 시즈마는 바람의 아페티를 회수하고, 다간과 세이지는 가브가 있던 공간에서 페가서스 세이버를 느끼고 언젠가 반드시 부활시키기로 마음먹는다. 그리고 크린은 슈운페이들과 가기로 결심한다.

▲ 이번에 갈 수 있는 대륙은 완전이 부패한 것처럼 생겼다

제4장 재회의 대지

철의 성

시작부터 죠르디의 가리온이 보인다. 그는 적들에게 포위되어 있는데, 우연히 정찰 나갔던 시즈마가 그들을 발견한다. 어쨌든 적군같지 않으니 도와주기로 하는 시즈마. 4기의 유닛을 더 내보내서 전투를 치르자.

▲ 죠르디와 가리안

클리어 조건 : 적을 전멸시켜라!

적의 유닛 : 케철코아툴 HP 1000 EP 50 X 6
에너미-포트 HP 2000 EP 100

막무가내로 싸워도 질 확률이 거의 없는 전투다. 부담 없이 연습시합이라고 생각하고 싸우자.

전투가 끝나면 마달이 지배하고 있는 강철의 성까지 같이 가주는 의외의 시즈마를 볼 수 있다. 강철의 성에서는 마족 도저의 제의를 뿌리치는 마달을 볼 수 있고, 도저는 그것을 구실로 강철의 성에 침입해온다. 그 성에 있었던 소년 얀차는 성의 보호를 위해 세븐체인저를 부른다. 5기를 선택하라! 전투다.

▲ 가리안 블레이드

▲ 어째 용자들은 다 비슷비슷하게 생겼나?

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!
적의 유닛 : 도저 HP 4000 EP 300
케찰코아틀 HP 1000 EP 50 X 6

가브전을 생각하라. 잔챙이들을 이용해서 갓츠 게이지를 MAX상태로 만든 후 도저의 뒤통수를 때리는 방법을 사용하는 것이다. 전투의 난이도는 가브전보다 어렵지 않다.

▲ 압도적으로 강하게 생긴 도저

시즈마는 죠르디의 어머니를 보고 자신의 어머니를 생각해낸다.

철의 성 (鐵の城) (서브)
용의 계곡 (龍の谷) (메인)

철의 성
슈운페이는 하이·살타트에게 이곳엔 점을 잘 보는 소녀가 존재한다는 소리를 듣는다.

용의 계곡
유명한 점쟁이 소녀는 슈운페이도 알고 있는 사람이었다. 어쨌든 그것은 중요한 것이 아니며, 얼마 전 마그나와 플래쉬도 이곳을 들른 후 용의 계곡으로 향했다는 것이다. 한 편 마그나와 플래쉬는 이미 용의 계곡에 도착하여 반간을 찾고 있는 중이었다. 그러고 있는 도중, 도저가 나타나 전투가 시작된다.

▲ 바위의 색이 매우 찬란무쌍한 용의 계곡

클리어조건 : 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 도저 HP 4000 EP 200

마그나와 플래쉬 형제로 도저를 이겨야 한다. 어려울 것 같지만… 마그나와 플래쉬의 합체기를 이용해서 도저의 뒤를 공격하면 의외로 쉽게 이길 수 있다. 도저는 자신이 지자 치사하게도 부하 유닛을 불러내서 견습용자 형제를 포위한다. 뒤늦게 용의 계곡에 도달한 마나미들이지만, 견습용자 형제는 이미 당하고 난 뒤였다. 견습용자 형제를 데리러 나왔으나 적들에게 포위 당한 슈운페이. 그것을 시즈마가 구해주고, 용기의 참 뜻을 알아낸 슈운페이는 반간을 부활시키는데 성공한다! 반간의 재기전이다. 3기의 유닛을 골라서 출격시키자!

▲ 슈운페이들이 도착했을 때는 이미 늦어있었다

▲ 반간의 부활이다!!

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!
적의 유닛 : 도저 HP 4000 EP 200
케찰코아틀 HP 1000 EP 50 X 4
에너미-포트 HP 2000 EP 100

반간은 상당히 강력하다. 재기전이라고는 하지만 곧바로 전투에 투입해도 전혀 꿇릴 것이 없다. 그런데 방금 전까지만 해도 적들에게 당해서 널부러져 있던 견습용자 형제는 어떻게 전투에 참여하고 있는 것인가? 의문은 깊어져만 가는데 「쉬운」 전투가 시작된다. 전투가 끝나면 시즈마는 조사할 것이 있다면서 잠시 팀을 이탈한다.

▲ 반간은 강하다

철의 성 (鐵の城) (서브)
용의 계곡 (龍の谷) (서브)
(おこさまランド) (서브)
… 용의 계곡 클리어시 생김
돌의 대지 (石の大地) (메인)

철의 성
하이·살타트와 키리코가 전쟁의 의미에 대해 이야기하고 있다.

용의 계곡
방주가 적으로부터 공격을 받는다. 방주에 불이 붙고 난리가 나지만 마나미들은 소화대를 내보내고 반과 다른 3기의 유닛을 내보낸다.

클리어조건 : 5턴 이내에 모든 불을 끄고, 적을 전멸시켜라!
적의 유닛 : 케찰코아틀 HP 1300 EP 50 X 6
불꽃 X 8

과거에 했던 요령으로 불을 꺼나가며 적을 물리치도록 하자. 주어진 시간도 대단히 넉넉하고 적들도 약하니 안심하고 소화(消火)작업과 적의 공격을 병행하도록 하자.

전투가 끝나고 다시 한가해진 방주의 일행들은 하늘에서 떨어지는 울트라레이카(우주경찰 카이저스 소속… 이라고 한다)를 구출한다. 도움을 받은 울트라레이카는 자신은 우주해적 가이스타에게 당했다고 하며, 가이스타는 언젠가 반드시 지구로 쳐들어온다고 하며 자신도 싸우겠다고 한다. 동료가 늘어난 것을 기뻐하는 방주의 일행들.

돌의 대지
가출한 마그나와 그를 말려서 어떻게 해서든 방주로 돌아가게 하려는 플래쉬의 앞

에 적들이 등장한다. 마그나는 더 강해지기 전에는 반선생님을 볼 면목이 없다면서 자신들끼리 해결하자고 하는데… 전투가 시작할려는 찰나! 의문의 개그로봇이 등장하여 견습용자 형제를 도와준다!

▲ 또 나왔다 개그머신

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 케찰코아틀 HP 1000 EP 30

도와준다고는 하지만 「의문의 탐정로봇」(의문의 로봇의 정식이름이다)은 별로 도움이 되지 않는다. 견습용자 형제로 모든 것을 끝내야한다. 2인 1조로 움직이며 하나씩 물리쳐 나간다면 어려울 점은 없는 전투다. 전투가 끝나면 견습용자 형제가 말싸움을 하며 티격태격하고, 그 근처에 있는 시즈마와 바리온은 땅의 아페터가 가까이 있는 것을 느낀다.

오코사마랜드

카인이 도저들에게 쫓기고 있는 씬이 살짝 지나간다. 무슨 생각인지 그들에게 접근하는 도저. 한 편 방주에서는 유원지로부터 나오는 SOS신호를 캐치받는다. 유원지안에는 한참 전에 행방불명된 친구들과 꼬마아이가 된 다그온의 동료들도 보였다. 또 다시 징한 동영상들이 나온 후 전투가 시작된다.

▲ 이 아저씨가 시시오박사의 형, 시시오 라이가

클리어조건 : 셀을 물리쳐라!

적의 유닛 : 셀 HP 3000 EP 200
케찰코아틀 HP 1000 EP 50 X 7

셀을 치기 위해서는 성의 양옆의 계단을 이용해야 하는데 계단을 오르기 위해서는 케찰코아틀 몇 마리를 물리치는 것은 필수적이다. 갓츠 게이지를 올리는 거라 생각하고 싸우자. 다그온 패거리를 키우지 않은 사람이라면 여기서 약간의 고전이 예상된다.

▲ 양옆의 튀어나온 계단을 이용하라

셀을 무찌르자 어린아이가 되었던 다그온의 동료들이 다시 제 나이로 돌아온다.

▲ 이 여자가 아야코

용의 계곡 (竜の谷) (서브)
오코사마랜드 (おこさまランド) (메인)
마리아의 집 (マリアの家)

용의 계곡

마리아와 엔이 간만에 만나서 티격태격하는 이벤트가 준비되어 있다.

오코사마랜드

시즈마와 도저가 일대일로 싸운다.

클리어조건 : 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 도저 HP 4000 EP 300

▲ 바리온의 강함을 칭찬하는 도저

보스와의 일대일이다. 역시 저번에도 그랬던 것처럼 뒤통수를 때리고 다음 턴에 다시 뒤로 돌아가서 때리는 그런 방법을 사용하자.

전투가 끝난 후, 바리온은 도저의 술수에 걸려서 움직이지도 못하고 속수무책으로 당하기만 한다. 다행히도 방주에서는 그러한 바리온의 반응을 빨리 캐치하여 바리온을 돕는다.

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 도저 HP 6000 EP 600
케찰코아틀 HP 1000 EP 50 X 5
에너미포트 HP 2000 EP 100

도저는 상당히 강하다. 집중공격을 하다가도 HP가 많이 소비되어서 위험한 유닛은 전선에서 제외시키도록 하자. 갓츠기로 뒤통수치기를 잘 함과 동시에 수많은 리셋 + 로딩 후 다시 때리기 노가다가 필요할 것이다.

▲ 공격들이 참 진지한데도 왠지 웃기다

전투가 끝나면 세이지는 이 에어리어에 랜드바이슨이 잠들어 있다는 것을 느낀다. 그리고 GGG본부에서는 마나미들에게 긴급히 GGG본부로 와줄 것을 요청한다. 이제 다음 에어리어는 일본으로 돌아가는 것이다!

마리아의 집

도란의 아들들과 방주의 꼬마들이 만나서 즐겁게 노는 이벤트가 준비되어 있다(참고로 용의 계곡에서 볼 수 있는 마리아와 여기서 나온 마리아는 엄연히 틀리다).

제5장 동경대결전

동경타워[東京タワー]

드디어 본격적으로 기계사천왕이 움직이기 시작했다.

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : EI-26 HP 2500 EP 300
EI-27 HP 5000 EP 250
EI-28 HP 2000 EP 300
EI-29 HP 3000 EP 200

적들은 상당히 강하다. 어떻게 해서든 가오가이거의 드릴로 틈날 때마다 HP를 깎아주도록 하고 나머지 GGG기동대원으로 뒤통수를 치도록 하자.

▲ 배경이 썩었다

전투가 끝나면 슈운페이와 반은 영문을 모를 불길함을 느끼게 된다. 한 편 마모루는 파스다와 조우하게 되는데… 마모루를 찾으러 동경타워안에 들어온 가이는 기계사천왕 중 한명인 피차와 대결을 하게된다.

클리어조건 : 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 피차 HP 200 EP 50

▲ 파스다와 마모루

일대일… 특별히 할 말이 없는 전투다. 피차를 물리치고 나면 가이는 마모루와 파스다가 있는 곳까지 가게되고, 마모루를 구출하게 된다. 그리고 파스다에 의해 등장하는 EI-01. 이제부터 존다리안과의 최종결전이 시작되는 것이다!

▲ 반드시 승리할 것이라고 다짐하는 가이

클리어조건 : 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : EI-01 HP 4000 EP 100

마지막 존다리안답게 매우 강력하다. 의외로 방어력이 약해서 뒤통수를 집중공격한다면 쉽게 이길 수 있다. 전투를 승리로 이끌면 GGG기동부대의 에너지가 심각하게 떨어지고 있다는 것을 느낀다. 이대론 가오가이거가 이길 수 없다… 그러나 용자는 가오가이거만 있는 것이 아니다. 모두들 지구를 지키기 위해 힘을 빌려준다. 유닛 2대 더 출격이다!

클리어조건 : 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : EI-01 HP 8000 EP 100

잠깐 사이에 EI-01의 HP가 두 배로 뛰어있다. 그렇다고 이쪽은 두 배의 훌륭한 작전이 있는 것은 아니니 어쩔 수 없이 백어택이나 노리는 수밖에 없다. EI-01의 공격 중 번쩍거리는 공격은 한 방 맞으면 어지간한 유닛은 황천행이므로 어지간하면 반격이나 방어를 하지말고 회피를 하도록 하자. 수많은 리셋 노가다가 필요할 것이다.

▲ 기분 나쁘게 웃으며 공격하는 EI-01

전투가 끝나면 브레이브사가2의 DISC 2번째를 넣으라는 메시지가 뜬다. 잽싸게 갈아끼우고 새로운 대륙으로 가자.

제6장 모래위의 낙원

빈 변[浜邊]

아주 한가하게 보이는 에어리어이다. 아이들 + 세이지는 월터(예전 친구)를 만나게 되지만, 월터의 상태가 어딘가 이상하다. 월터는 아이들을 악의 집단 「메케메케단」이라고 부르며 자신의 애기(愛機) 왈키온을 불러내서 공격한다. 2기의 유닛을 골라라! 출격이다.

클리어조건 : 적의 유닛을 물리쳐라!

적의 유닛 : 왈키온 HP 4000 EP 300

왈키온은 그냥 그저 그런 강함을 자랑하니 단순한 집중공격으로 재빨리 처리하도록 하자.

▲ 생각보다 멋지게 생긴 왈키온

데카드의 수리가 거의 다 끝나간다. 곧 데카드를 사용할 수 있을 듯…. 그에 비해 시즈마의 바리온 쪽은 전혀 수리가 되지 않고 있다. 한 편 월터는 아직도 정신차리지 못하고 계속 용자들에게 도전하는데… 3기의 유닛이 출격가능 하다.

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 왈키온 HP 4000 EP 300
프로라짱 HP 1400 EP 240 X 5

부하 유닛이 늘긴 했지만 그다지 의미가

없다. 일단 왈키온 쪽이 부하유닛보다 더 빨리 아군에게 접근하며 그게 아니라 할 지라도 부하 유닛들은 아군의 갓츠를 채워주는 역할만 할 뿐이다. 역시 간단하게 무찔러 주자.

▲ 이 나라의 왕이긴 한데 왜 얼굴을 보여주는 건가

반간들은 우주해적 가이스타와 직면하게 된다(참고로 아까부터 아군은 가만히 있는데 적들이 알아서 발견 당해주는 것이다. 신기하기도 해라). 맨몸으로 출격한 시즈마를 지키기 위해 출격하는 바리온. 애초부터 있었던 「시즈마를 지켜야 한다」라는 기억에 반응하여 움직일 수 없는 바리온을 움직일 수 있게 해 준 것이었다. 3기의 유닛을 선택하라! 전투가 시작된다.

▲ 시즈마는 맨몸으로 출격한다

▲ 바리온은 파워업하여 빅트리온으로 변형한다!

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 썬더가이스트 HP 3300 EP 450
아머가이스트 HP 2500 EP 300
혼가이스트 HP 2400 EP 300
프테라가이스트 HP 1600 EP 400

썬더가이스트를 제외하고는 전부 부하유닛들보다 조금 더 강할 뿐이다. 그나마 썬더가이스트도 그렇게 강하지는 않다(HP를 보라).

한 편 가브는 우주해적들과 손을 잡기 위해 가이스트들의 대장인 다이노가이스트와 접선하지만, 괜히 한 대 얻어맞고 도망간다. 그리고 다이노가이스트는 가브가 말했던 보물, 최후의 검과 암흑검이라는 것을 가지고 싶어하는데… 이 대륙에서 갈 수 있는 곳은 없으므로 지금까지 통과했던 에어리어를 다시 거쳐야 한다. 일본으로 가자. 신생GGG의 이벤트를 본 후, 킹제이더를 얻은 후 다시 빈변으로 돌아갈 수 있다. 어쩌다가 「비밀탐정로보」와 월터의 왈키온이 전투를 하게 된다.

▲ 이 나라는 대체 무슨 기준으로 왕을 뽑은 것인가

클리어조건 : 적의 본체를 찾아서 물리쳐라!

적의 유닛 : 왈키온 HP 1500 EP 150 X 6

아까는 HP 4000의 그저 그런 강함을 자랑하던 왈키온이지만 지금은 상당히 약하다. 분신의 영향인가? 비밀탐정로봇도 이번엔 꽤 도움이 되는 편이므로 전투에 투입시키자. 필자가 운이 나쁜 것인지 아니면 원래 본체는 마지막에 나오는 것인지 몰라도 가장 늦게 본체를 물리쳤다.

▲ 본체가 아닌 것을 때리면 이렇게 비웃는다

▲ 이 사람이 세이지의 부진

빈변 (浜邊) (서브)
지구방위기구군 (地球防衛機構軍) (메인)

빈변

가이스타와 비밀탐정로봇이 싸우려는 찰나 마그나와 플래쉬의 견습용자 형제가 와서 도와준다. 그리고 전투에 들어가려는 찰나 가이스타들의 뒤에서 스페리온이 나타나서 전투를 도와준다.

클리어조건 : 모든 적을 전멸시켜라!

적의 유닛 : 썬더가이스트 HP 3300 EP 450
아머가이스트 HP 2500 EP 300
혼가이스트 HP 2400 EP 300
프테라가이스트 HP 1600 EP 400

이번 전투도 새로 나타난 스페리온과 견습용자 형제의 합체기를 이용하면 그다지 어렵지 않게 클리어 할 수 있다.

▲ 부릉부릉부르릉

지구방위기구군

뇌룡과 풍룡이라는 신형 AI로봇이 완성되었다. 그들을 구경하고 있노라니 붓쵸 왕이 월터와 함께 용자들을 공격해온다. 먼저 출격하는 GGG의 대원들. 2기의 유닛을 더 내보낼 수 있는 전투가 시작된다.

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 왈키온 HP 6000 EP 300
플로라짱 HP 1400 EP 235 X 6

플로라짱을 이용해서 갓츠 게이지를 채운 후 왈키온의 뒤통수를 치는 전법을 이용하자… 라는 말을 하기도 지겹다…

전투가 끝나면 시리아스와 샤랑라가 캡틴샤크를 부르는 것을 볼 수 있다. 그리고 아마노연구소에서부터 파이어젯트가 도착한다. 파이버드가 그레이트 파이버드로 업그레이드되는 순간인 것이다!

▲ 해적용자 캡틴샤크 (…)

빈번

붓쵸왕은 아무래도 시드라는 괴물에게 조종당하고 있는 듯하다. 트레이닝을 끝마치고 돌아가려는 GGG기동부대를 덮치는 붓쵸의 부대. 피할 수 없는 전투가 시작된다. 유닛은 2대 추가로 출격가능이다.

▲ 물고기 괴수 시드

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 붓쵸 HP 6000 EP 200
왈키온 HP 6000 EP 300
플로라짱 HP 1400 EP 260 X 5

왈키온과 붓쵸를 둘 다 해치울려면 상당한 레벨과 노가다가 필요하므로 붓쵸만 쓰러뜨리는 것이 편하다. 월터가 공격하면 되도록 반격은 하지 말고 방어나 회피를 하도록 하자.

▲ 앞모습은 상당히 괴수같이 생겼다

붓쵸가 실패하자 이번엔 시드가 나온다. 전투다. 3기의 유닛이 출격 가능하다.

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 시드 HP 4800 EP 300
투비어 HP 1600 EP 100 X 6
에너미-포트 HP 2000 EP 100

투비어를 이용해서 갓츠 게이지를 올리고 시드에게 뒤통수 갓츠기를 먹여주는 전법을 쓰자(똑같은 말 쓰는 게 몇 번째?).

해상도시 (海上都市) (메인)
지구방위기구군 (地球防衛機構軍) (서브)
붓쵸의 성 (ブッチョの城) (서브)

해상도시

시드가 도망친 해상도시는 초공간 바리어로 보호받고 있다. 그것을 시즈마가 공간자체를 베어서 바리어를 무효화시킨다고 하며 그 서포트는 엔이 맡기로 한다. 작전수행에 들어가지만, 그러한 시즈마들을 막는 월터의 왈키온. 시즈마가 안전하게 공간을 베게 하기 위해 왈키온은 슈운페이들이 막기로 한다. 6기를 정하라! 간만에 대량으로 출격이다.

▲ 해상도시는 지금 이러한 상태에 있다

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 왈키온 HP 6600 EP 300
투비어 HP 1600 EP 100 X 8
에너미-포트 HP 2000 EP 100

발디딜 곳이 상당히 좁으므로 비행유닛을 많이 꺼내도록 하자. 전략은 언제나 그렇듯 부하 유닛을 이용하여 갓츠 게이지를 올리고 왈키온의 뒤통수를 노리는 것이 BEST. 전투가 끝나고 시즈마는 결국 공간을 가르지만, 시즈마는 시드의 농간에 의해 공간 안으로 빨려 들어간다.

▲ 반간의 크리티컬 히트

▲ 시즈마의 공간 가르기

지구방위기구군

GGG의 대원들과 마나미들이 회의를 하고 있다.

붓쵸의 성

슈운지와 세이지가 시드의 성에 놀러가서 시드와 이야기를 한다.

해상도시

월터를 찾아서 공간으로 들어와 있던 샤랑라와 시리어스는 월터와 맞부딪친다. 시리어스의 캡틴샤크와 월터군이 붙으려는 찰나! 때마침 공간을 열은 마나미들이 전투에 참가한다. 또다시 대량 전투투입이 가능해서 즐거운 전투다. 8기의 유닛을 선택가능!

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 왈키온 HP 6600 EP 300
커스텀기어 HP 2000 EP 250 X 9

이번엔 전투의 사정이 보통 때와는 조금 틀리다. 적군이 아군에게 포위되어 있는 상황인 것이다. 그러므로 조금씩 조여가며 각개격파 해 나가자. 그러다보면 마지막 남는 유닛은 보스유닛인 월키온일 텐데, 이때엔 뒤통수 때리기와 갓츠기 남발로 간단히 이길 수 있다.

해상도시

결국 인간을 세뇌해서 뭔가 해보겠다는 계획이 깨진 시드는 마을에 불을 지른다. 무고한 시민에게 피해가 가는 것을 원치 않는 우리의 용자들, 출격이다! (5기 출격가능)

클리어조건 : 5턴안에 적을 전멸시켜라!

적의 유닛 : 투비어 HP 1600 EP 100 X 6

불을 끄는 것이 목적에 있지 않으므로 적을 전멸시키기만 하면 된다. 근래 들어 가장 쉬운 전투이므로 특별히 조심할 건 없다. 전투가 끝나면 카넬로부터 월터가 돌아오지 않는다며 도와달라는 SOS신호를 보낸다. 자세한 사정을 물어보니 월터는 시드의 성으로 가서 돌아오지 않은 것이라는데, 아무래도 빨리 시드의 성으로 가는 것이 좋을 것 같다.

▲ 인상 좋아 보이는 아저씨

시드는 용자들이 자신의 성으로 올 것이라고 생각하여 미리 부하들을 적재적소에 투입시켜 두었다. 이쪽도 질 수 없다. 출격이다! (3기의 유닛 출격가능)

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 시드 HP 7200 EP 600
투비어 HP 1600 EP 200 X 5
에너미-포트 HP 2000 EP 100

투비어들을 이용해서 갓츠 게이지를 채웠다고 해도 시드는 상당히 버거운 상대이다. 적당한 운이 따르지 않는 자는 리셋 노가다를 해서 운을 만들도록 하자.

▲ 물의 아페타 회수 성공!

▲ 결국 월터는 제정신으로 돌아온다

전투가 끝나고 세이지는 라이온 용자가·온을 부활시킨다! 이번 에어리어는 극지방이다. 얼음이 잔뜩 있는 극지방에어리어로 가자!

제7장 빛의 사도

구회(救會)

마사루와 루나가 이세상의 존속과 죽어간 동료에 대하여 이야기를 하고 있다. 그러는 도중 우연히 그 근처를 지나가는 방주를 보게 된다. 방주에서도 아래쪽에 동료가 있는 것 같다는 느낌으로 다그온의 동료들이 출격한다. 뒤이어 또 다른 4기의 유닛도 출격이다.

▲ 용자 라이안의 부활

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 엔젤비 HP 1500 EP 200 X 7

이번 전투도 아군이 적을 포위하고 있는 상태이므로 조금씩 조여나가자. 보스급 유닛이 없으므로 마음 편하게 싸우자. 전투가 끝나면 다그온의 일행들은 용자 라이안을 부활시킨다.

구회(救會) (서브)
석상의 언덕 (石像の丘) (메인)

구회

라이안은 모두의 지구를 위해 같이 싸워줄 것을 약속한다.

석상의 언덕

라이안의 과거가 나오는데, 그는 아즈라엘이라는 이상한 자에게 협력을 요청 받았지만, 거절을 했다는 이유만으로 검인 상태로 봉인당한 것이었다. 그리고 또 다른 사자형의 용자, 레온카이저를 찾으러 떠나는 마나미 일행.

클리어조건 : 특정지점으로 돌진하라!

적의 유닛 : 라프톨 HP 450 EP 100 X 2
대풍남작 HP 1540 EP 100
케찰코아틀 HP 1000 EP 50 X 2
투비어 HP 1600 EP 200 X 2
엔젤비 HP 1500 EP 200 X 2
가리미무스 HP 3000 EP 300 X 2
고우마 HP 600 EP 10

이번 전투의 클리어조건은 처음 보는 조건이다. 적이야 어쨌든 해당하는 곳까지 가기만 하면 클리어 할 수 있다는 소린데, 길이 거의 일방통행이라서 거의 모든 적을 물리치며 나아가야 한다.

▲ 시즈마랑 똑같이 생긴 고우마

전투가 끝난 후 타쿠야들이 레온카이저를 부활시키지만, 고우마와 그 외의 마물들

▲ 이곳에 가야한다

▲ 레온카이저의 부활. 뒤에 사자 봐라…

도 같이 부활하여 용자들을 공격해온다. 전투다! (4기 출격가능)

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 엔젤비 HP 1500 EP 200 X 8

역시 보스급 유닛은 없으므로 간단하게 물리치도록 하자.

석상의 언덕

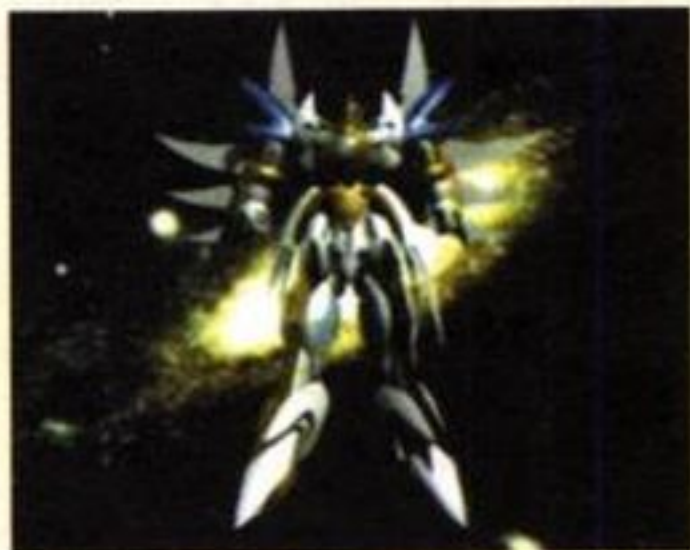
고우마는 분명 시즈마의 아페터이며, 시즈마와 대등한 위치에 있는 암흑검의 전사라는 것이다. 잠시 후 고우마가 시즈마에게 정면으로 도전해 오고, 그것에 반응하여 슈운페이와 시즈마도 출격한다. (3기 추가 출격 가능)

클리어조건 : 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 고우마 HP 300 EP 100
에너미-포트 HP 3000 EP 100

적을 물리치는 것보다 길 찾기가 훨씬 어렵다. L1, R1 커맨드를 이용해서 수많은 시점변화를 할 필요를 느끼는 맵이다. 그렇지만 고우마가 알아서 아군을 찾아와 주므로 길 찾기마저 어려워지지 않는다. 정말 1분만에 클리어한 전투다. 전투가 끝나면 슈운페이와 시즈마는 아즈라엘과 만나게 되고, 고우마는 시즈마의 몸을 돌려주지 않고 도망간다. 그 후 아즈라엘은 자신이 사라진 고우마 대신 상대가 되어주겠다고 한다.

▲ 아즈라엘은 천사의 모습을 하고 있다 (원래 아즈라엘이란 이슬람의 4대천사 중 하나이다)

클리어조건 : 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 아즈라엘 HP 5000 EP 300

아즈라엘과 빅토리온의 1대1 대결이 시작된다. 역시 특별한 전법같은 것은 없고, 뒤를 잘 노리고 리셋 노가다를 적절히 하는 수밖에 없다. 전투가 끝난 후, 시즈마는 자신의 정의에 대해 이야기하고, 빅토리온은 새로운 모습으로 변한다. 그리고 본격적인 대 아즈라엘전이 시작된다. (7기의 기체 출격가능)

▲ 이것이 빅토리온의 새로운 모습, 갤럭시온이다!

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!
적의 유닛 : 아즈라엘 HP 5000 EP 300
엔젤비 HP 1800 EP 225 X 5

1대1로 해치웠던 아즈라엘을 부하 몇 마리 늘었다고 못 물리칠 이유는 없다. 게다가 빅토리온은 더 강한 모습인 갤럭시온으로 변했으니 이쪽이 더더욱 유리하다. 그래도 부족하다고 생각되는 사람은 스스로 운을 만드는 기술인 리셋 노가다를 많이 시행하도록. 전투가 끝나면 시즈마는 아페터를 쓴 후유증인지 그 자리에 쓰러진다.

구회 (救會) (서브)
석상의 언덕 (石像の丘) (서브)
아즈라엘의 신전 (アズラエルの神殿) (메인)

구회

방황하고 있는 건키드, 그리고 그러한 건키드를 에워싸는 엔젤비를 볼 수 있으며 곧 바로 전투에 들어간다.

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 엔젤비 HP 1500 EP 50 X 4

다행히도 지금까지의 엔젤비에 비하면 조금 약한 편이므로 건키드 하나로도 전멸을 시킬 수 있다. 전투가 끝나면 건키드는 용자답지 않게 큰소리로 울어버리고, 그 울음소리는 방주의 동료들에게도 들린다. 덕분에 아즈라엘조차 건키드가 있는 곳을 알아버리고, 전투가 시작되려는 순간 라이안이 도착한다. 전투다! (2기 출격가능)

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 엔젤비 HP 1650 EP 50 X 6

방금 전의 전투에 비하면 아군도 많이 늘었으니 더 간단한 전투를 즐길 수 있다.

▲ 라이안과 건키드는 광장이 왜소해 보인다

석상의 언덕

다쳐서 쉬고 있는 시즈마의 앞에서 슈운페이가 자신의 정의에 대해 생각하며 고민하고 있다.

그러한 슈운페이를 힘내게 하기 위해서 여러 가지 방법을 생각해 보지만, 결국 이런 것은 슈운페이 자신이 해결해야할 문제, 일단은 혼자 놔두기로 한다. 잠시 후, 방주의 위에서부터 적들이 쳐들어오기 시작한다. 바리온과 상담 후 힘을 내기 시작한 슈운페이도 이번 전투에 참여하기로 한다. 이번 시나리오부터 슈퍼 파이어 더그온, 그레이트 골드런을 사용할 수 있다(출격 유닛은 3기).

클리어조건 : 5턴 이내에 적을 전멸시켜라!
적의 유닛 : 엔젤비 HP 1500 EP 200 X 5

5턴 이내에 이겨야한다는 제약이 있긴 하지만 이런 보스급이 없는 부하유닛들과 싸우는데는 3턴이면 충분히 이길 수 있기 때문에 이 제약은 제약도 아니다. 간단히 무

찌르고 다음 시나리오를 진행하자.

▲ 희한하게 공격하는 아즈라엘

아즈라엘의 신전

드디어 아즈라엘과의 결전이다. 대량 출격…을 기대했으나 막상 나갈 수 있는 기체는 3기뿐…

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 아즈라엘 HP 6000 EP 200
엔젤비 HP 1800 EP 255 X 8

일방통행로이다. 고로, 아즈라엘을 물리치기 위해서는 일단 길을 가로막고 있는 엔젤비부터 물리쳐야한다는 소리. 착실히 엔젤비를 물리치며 전진하다 보면 갓츠기를 쓸 수 있는 유닛이 제법 될 것이다. 그러면 남은 것은 착실한 뒤통수 때리기와 수많은 리셋 뿐…

전투가 끝나면 보스들이 언제나 그렇듯, 주인공들은 생각보다 강하지만, 그 정도로는 자신을 쓰러뜨릴 수 없다고 한다. 그리고 자신의 정의를 믿는 슈운페이와 히로, 서로의 유닛을 합체시킨다!

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

▲ 소년들의 우정은 이렇게 시작된다

적의 유닛 : 아즈라엘 HP 5000 EP 300
엔젤비 HP 1800 EP 225 X 8

4기 더 출격 가능하다. 합체한 용자의 힘은 매우 강력하다. 그 외의 것은 방금 전의 전투와 다를 바가 없다. 이것이 7장 마지막 전투다. 힘내자!

제8장 밤의 끝

죽음의 대지 [死の大地]

마지막 아페터인 밤의 아페터를 가지고 있는 네크로를 보게 된다. 흥분한 시즈마는 네크로에게 덤비려고 하지만 네크로는 지금은 자신이 상대하지 않는다면서 죽은 망자들을 부활시킨다. 되살아난 브레아와 가브와의 전투다! (출격유닛은 4기)

▲ 그야말로 죽음의 대지

▲ 밤의 아페터를 가지고 있는 자, 네크로

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 브레아 HP 4000 EP 250
가브 HP 6600 EP 200
리프톨 HP 1400 EP 100 X 2
대풍남작 HP 2400 EP 200 X 2

과거의 강적들이지만 지금은 한물 간 녀석들이다. 물론 그래도 여전히 강하지만… 저번보다는 훨씬 쉽게 이길 수 있다. 참고로 브레아와 가브 둘 다 해치워야하므로 주의. 전투를 승리로 이끌면 이번엔 도저와 시드를 물리칠 차례이다! (출격 유닛은 4기)

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 도저 HP 7000 EP 360
케찰코아틀 HP 2000 EP 100 X 2
시드 HP 5000 EP 550
투비어 HP 1900 EP 300 X 2

이번엔 방금전에 싸웠던 가브와 브레아보다 강한 적들이다. 따라서 상당히 조심해야 한다. 하지만 역시 기본적으로 아까와 같은 전법에 리셋 노가다를 곁들이면 쉽게 클리어 할 수 있다.

도망친 네크로는 용자들이 자신을 찾아올 것을 대비하여 망자들을 많이 소환해 놓았다. 아무래도 네크로와 싸우기 위해서는 비록 잔챙이들이지만 상대를 해야 할 것이다. 출격할 기체 5기를 선택하라.

클리어조건 : 모든 적을 물리쳐라!

적의 유닛 : 티탄 HP 3000 EP 250 X 2
네레이드 HP 2500 EP 250 X 2
오베론 HP 4000 EP 200 X 2
가니메데 HP 2000 EP 150 X 3

비록 잔챙이들이지만 생각 외로 강하다. 아군의 유닛이 집중공격 받지 않도록 주의하며 싸우도록.

네크로와 슈운페이는 대화를 몇 마디 나눈 후, 전투에 돌입한다. 오래간만에 화끈하게 7기나 출격이 가능하다.

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!

적의 유닛 : 네크로 HP 6000 EP 500
에레 HP 1200 EP 300 X 4
에너미-포트 HP 2200 EP 100 X 2

네크로는 상당히 강력하다. 되도록 그의 공격은 반격이나 방어를 해서 몸으로 때우지 말고, 되도록 회피를 하도록 하자. 거리를 재서 후방공격을 잘 노린다면 피해를 많이 줄일 수 있다.

네크로를 이겨서 밤의 아페터를 회수할 수 있을 줄 알았으나 지금 물리친 네크로는 본체가 아닌 관계로 밤의 아페터를 가지고 있지 않았다. 이제 지상에 남은 에어리어는 존재하지 않는데, 과연 어디에 있는 것인가? 고민을 하는 도중, 시즈마는 암흑검 - 고우마가 자신을 부르고 있다는 느낌을 받고 밖으로 뛰쳐나간다.

▲ 펠타누의 중심지로 향한다

제9장 숙명의 대결

GGG의 일행들은 결전을 위해 목성으로 간다. 그들과는 다르게 결전을 위해 벨타누의 내부로 향하는 마나미 일행들. 과연 타이가 장관의 연설대로 최후에 승리하는 사람은 용기를 가지고 있는 인류가 될 것인가?

▲ 이젠 시도 때도 없이 공간을 가르는 남자 시즈마

마의 중심지로 들어가기 전, 시즈마들을 기다리고 있던 고우마와의 승부가 있다. 반간과 빅토리온 외에 1기의 유닛을 더 출격시킬 수 있다.

클리어조건 : 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 고우마 HP 6000 EP 500

적은 메카에 타고 있지도 않은 인간(의 모습을 하고 있는) 주제에 상당히 강력하다. 이 쪽은 3기가 있다는 것을 이용하여 좌우의 사이드와 후방에서부터의 공격을 하는 것이 좋다.

전투가 끝나면 고우마는 자신을 이기면 마의 본거지까지 데려다 준다는 약속을 지킨다.

고우마는 시즈마들이 네크로를 물리치면 그때야말로 진정한 승부를 내자고 하며 만약 시즈마가 승부에서 이길 때에는 시즈마의 신체를 돌려주기로 약속한다. 일단 네크로보다는 눈앞에 있는 네크로의 부하부터 물리치도록 하자. 바리온을 제외하고 총 6기의 유닛이 출격 가능하다.

클리어조건 : 적을 물리쳐라!
적의 유닛 : 에너미-포트 HP 2200 EP 100 X 4
가니메데 HP 1000 EP 100 X 3

이번 전투의 목표는 지도의 양 사이드에 2개씩 설치된 총 4개의 에너미-포트이다. 적이 많이 생산되면 전투가 길어지므로 재빨리 파괴하도록 하자.

드디어 밤의 아페테를 가지고 있는 네크로와의 대결이다. 6기의 유닛을 골라서 출격시키자.

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!
적의 유닛 : 네크로 HP 6000 EP 500
에레 HP 1200 EP 300 X 4

▲ 마지막 아페테인 밤의 아페테를 회수한다!

에너미-포트 HP 2200 EP 100 X 2

네크로는 상당한 강적이다. 되도록 반격이나 방어같이 적의 공격을 몸으로 때우는 짓은 가급적 삼가는 것이 좋다.

전투가 끝나면 약속대로 고우마와의 대결이 있다. 메카를 탄 상태로 싸우는 것이 아니라 순수하게 맨몸으로 싸우는 일기토이다.

클리어조건 : 적을 쓰러뜨려라
적의 유닛 : 고우마 HP 300 EP 500

턴마다 고우마의 뒤로 넘어가서 뒤통수를 노리는 백어택을 이용하면 간단히 이길 수 있다.

전투가 끝나면 고데스가 고우마를 소환한 후 고우마의 몸에서 암흑검을 빼낸다. 그 후 시즈마가 고데스의 앞에 나타나자 고데스는 암흑검의 힘을 이용해서 현장을 빠져나간다. 그리고 시즈마는 결국 고우마로부터 자신의 진정한 몸을 되찾으며, 그에 따라 빅토리온도 갤럭시온으로 각성한다! 고데스와의 전투다!

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!
적의 유닛 : 고데스 HP 9999 EP 800
실다 HP 2400 EP 200 X 2
케찰코아틀 HP 3000 EP 100 X 2
라프톨 HP 500 EP 250 X 2
대풍남작 HP 1600 EP 100 X 2
투비어 HP 1600 EP 200 X 2
에너미-포트 HP 3000 EP 100 X 2

적도 많고 보스급인 고데스도 강하다. 부하 유닛과 싸우며 갓츠 게이지를 채운 후, 갓츠기를 이용하여 뒤통수를 마구 때려주자. 역시 운이 없는 사람은 리셋을 이용하여 운을 만들어 나가자.

고데스를 물리치자 지반의 붕괴가 시작된다. 이것은 벨타누가 지구로 바뀌고 있다는 증거! 지구로 돌아가고 있는 것 자체는 좋은데 빨리 벨타누의 중심부에서 탈출하지 않으면 방주도 같이 붕괴해버릴 것이다. 탈주하는 도중 암흑검이 어디론가 날아가는 모습을 볼 수 있다. 암흑검이 가는 곳이라면 마왕 발드가 있는 곳이라는 뜻. 마나미들은 암흑검을 따라가기로 한다.

제10장 기계승화종결

한 편 여기는 목성근처. Z마스터가 등장하고 그에 대응하여 싸우려는 찰나, GGG 본부옆에서 공간이 갈라지며 마나미들의 방주가 등장한다! 그리고 방주는 Z마스터 내부로 침입을 하기로 결심한다. 결국 Z마스터의 내부로 잠입하여 Z마스터의 심장과 싸우는 우리의 용자들(출격인원은 4명).

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라!
적의 유닛 : 심장부 HP 9999 EP 500
혈관 HP 3000 EP 300 X 4
에너미-포트 HP 3000 EP 100 X 2

혈관의 HP는 상당히 높지만 의외로 방어력이 약하므로 쉽게 이길 수 있다. 문제는 심장부인데 상당히 강력하다. 어느 정도 운

▲ 정체불명의 변태같이 생긴 Z마스터

이 따르지 않는다면 반드시 인공적으로 운을 만들어주는 작업(리셋)을 많이 해야할 것이다.

Z마스터는 결국 완벽히 소멸하고, 모든 용자들은 무사히 돌아온다. 이제 남은 적은 마왕 발드 단 하나 뿐, 최종결전이 남아있는 것이다!! 여기서 발드를 물리치지 않으면 지구에 진정한 평화란 존재하지 않는다.

▲ Z마스터의 심장부

최종화 시간의 저편으로

발드는 아즈라엘과 네크로를 부활시켜서 이번 전투에 참전시킨다. 이쪽도 질 수 없다. 출격이다! (6기)

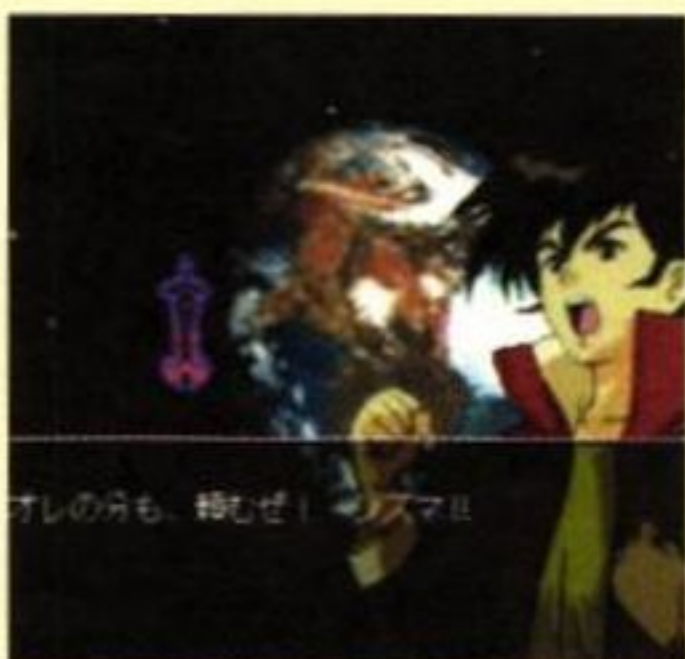
▲ 발드의 진짜 모습을 보고 놀라는 슈운페이

클리어조건 : 적의 보스를 물리쳐라

적의 유닛 : 발드 HP 9999 EP 900
아즈라엘 HP 6000 EP 800
엔젤비 HP 1500 EP 200 X 4
네크로 HP 7200 EP 900
에레 HP 1200 EP 300 X 4

발드 이외의 유닛을 이용해서 갓츠 게이지 올리는 것도 좋지만, 그러기에는 네크로와 아즈라엘이 너무 강하다. 욕심 부리지 말고 소수 유닛의 갓츠 게이지를 MAX로 만들어서 발드를 때리는 것이 좋다. 지금까지 쌓아온 모든 전투의 노하우를 이 전투에 쏟아 붓도록 하자.

발드를 쓰러뜨리면 이대로 끝낼 수는 없다면서 지구를 박살내려하지만 시즈마의 힘으로 발드를 막는다. 모든 용자들의 염원, 모두의 용기, 모두의 힘을 한 몸에 받는 시즈마, 그는 결국 암흑검과 함께 다른 공간으로 사라져버리고 만다…

슈운페이는 이공간에서 시즈마와 이야기

▲ 모두의 힘을 하나로 모은다

를 나누고 있다. 시즈마는 암흑검과 다른 공간으로 사라지는 것이 자신의 사명이며, 뒤는 슈운페이에게 부탁한다고 한다. 시즈마

▲ 엔딩?

▲ 20대의 로맹스

의 말이 끝나자 지금까지 싸워온 소년소녀들을 이공간으로 소환되고… 시즈마의 목소리 대신 아스탈의 목소리가 들리기 시작한다. 아스탈은 말한다. 앞으로 마왕 발드가 또다시 나오지 않는다는 보장은 없다고, 나오게 하는 것도, 나오지 않게 하는 것도 모든 것은 남겨진 인간의 몫인 것이다. 그것을 알고 있는 소년소녀들은 지구로 돌아가서, 인간의 몫을 충실히 시행하는 것이 남아있다는 것이다. 그 말을 이해한 우리의 용자들은 각자의 역할을 가슴에 담은 채 지구로 돌아간다.

끝내며

… 뭐라고 해야되나, 역시 타카라답다는 말밖에 나오지 않는다. 게임자체의 재미는 찾아보기 힘들고 오로지 캐릭터게임만의 재미만이 보일 뿐이다. 단지 즐기기에는 재미있을지 몰라도… 게임성을 보자면 거의 최악을 달리는 엄청난 게임이다. 하지만 이런 게임에도 장점은 있다. 단지 셀 수도 없이 많은 단점에 파묻혀 빛을 발하지 못할 뿐… 장점에 대해서 설명하고 싶지만 장점을 이야기하게 되면 수많은 단점까지 이야기하게 되므로 장점은 여러분들이 즐기며 찾아보길 바란다. …아 참 마지막으로, 브레이브사가가 GB용으로 나온다는 소식을 듣고 좌절했다.

▲ 더 높은 곳을 지향하며…

●장르:RPG ●제작사:팔콤/빅터 ●발매일:4월 30일 ●발매가:5,800엔 (음악CD포함판 6,800엔)

DREAMCAST

You call them 'SOCERIAN'. And we call you too…

소서리언

-칠성마법의 사도-

400 G

いらっしゃい。
ここは「冒険者の館」よ。

SORCERIAN
七星魔法の使徒
スタート
コンティニュー
オプション
インターネット
(C)2000 Victor Interactive Software Inc.
(C)2000 NIHON FALCOM Co.

항목	평가
그래픽	★★★
조작감	★★
스토리	★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★

모든 사물의 폴리곤화, 약간은 어설픈 맛이 풍기는 CG무비, 그리고 일부 대사의 음성지원 등을 첨가하여 마치 전혀 다른 게임인 '척'하는 DC판 소서리언. 이미 PC나 게임기로 등장한 바가 있어 그다지 놀랄 것도 없는 발매이지만 문제는 너무도 고전적인 시스템을 그대로 지니고 있어 최근 게임을 시작한 유저들에게 과연 어필을 해줄 것인가…라는 커다란 문제점이 있기는 하지만, 이 정도 게임도 소화할 수 없으면 그대는 평생 5,000원 짜리 유저밖에 되지 않을 것이다.

공략 … 防塵

공략 방침

일본어를 '전혀' 할 줄 모르는 RPG 초보부터 이미 소서리언을 플레이했던 유저들까지 모든 플레이어들의 구미에 맞추기 위하여 공략을 하였으므로 이 공략을 보는 법을 숙지하여 주기 바란다.

※ 게임의 재미를 충분히 느끼고 싶다면 CLASS 이상의 내용은 공략보다는 게임에서 직접 확인하도록 하자. 남자라면 근성! 여자라면 끈기!

1st CLASS-나는 이미 소서리언 마스터

PC, MD 등등의 소서리언을 이미 클리어해 본 사람들에게는 전혀 어려움이 없다. 이 공략은 필요 없으므로 저기 다른 페이지의「메달기어 고스트 바벨」공략이라도 읽어서 교양을 쌓도록 하자.

2nd CLASS-시나리오는 됐고, DC판의 특징은 뭐가 있는지 궁금하다

3rd CLASS-노가다 할 각오는 되어 있지만 시작이 너무 막막해서 시나리오 분위기를 모르겠다

팔콤 공식 프롤로그와 모험의 목적을 각 시나리오 공략 가장 처음에 소개하였으므로 참고하도록 하자.

4th CLASS-딴 건 다 알아서 하겠다. 단 난 노가다는 질색이다

헛걸음을 막기 위하여 어떤 장소로 가야 하는지의 플로우 차트를 게재하였으니 참고하도록 하자.

굳이 다른 이식판과 비교하지 않고(사실은 비교할 것이 없었음…. 거의 완전히 틀리기 때문에) DC 자체의 시스템 공략에만 치중하였으므로 이후 시스템 공략이 이어지는 페이지까지만 글을 읽도록 하자.

게임을 시작해보자!

● 타이틀 화면과 컨피그

▲이 로고는 어딜 가나 똑같다

뭔가 부족한 느낌의 오프닝 화면이 지나가면 타이틀 화면이 그 모습을 드러내지만 그렇게 복잡한 사항은 없다. 처음 시작하는 사람은 당연히 맨 위의 "スタート"를 골라 게임을 시작하고 데이터가 있는 사람은 "コンティニュー"를 골라 VM(비주얼 메모리)의 데이터를 꺼내어 플레이하자. 네 번째 항목인 "インターネット"는 드림패스포트를 이용한 인터넷 접속을 위한 항목이다. 이 게임 소프트만으로도 빅터사와 팔콤사 등의 소서리언 페이지를 관람할 수 있다. 세 번째에 있는 "オプション" 항목에서는 다음과 같은 사항을 조정할 수 있다.

- **문자 스피드(文字スピード): 빠르다(はやい) 또는 느리다(おそい)를 선택한다**
- **음성(音聲), BGM: 듣기 싫은 것은 OFF로 꺼 버리자**
- **사운드(サウンド): 각자의 스피커 사정에 맞추어 스테레오(ステレオ)와 모노(モノラル) 중 하나를 선택하자**
- **KEY CONFIG: 세 가지 타입의 컨트롤러 조작 방법을 고를 수 있다**
- **사운드 테스트(サウンドテスト): 게임에 사용된 음악들을 골라서 들을 수 있다**

▲폰트가 꽤나 구식 냄새를 풍긴다

● 해바라기 정(亭)-캐릭터 메이킹과 파티의 편성

소서리언은 15개의 옴니버스 시나리오로 구성되어 있는 RPG게임이다. 모험을 떠나기 위한 가장 중심이 되는 곳, 그곳이 바로 해바라기 정이라는 주점이다. 해바라기 정은 게임을 시작하자마자 어서오라고 인사를 하고 난데없이 메뉴가 튀어나오는 곳이어서 아무런 사전 지식없이 시작하는 플레이어들은 필 헤야 하나 상당히 막막할 것이기는 하지만 앞으로 뻔질나게 이용해야 할 곳이므로 메뉴를 잘 알아두는 것이 중요하다. 참! 게임을 시작하여 아가씨의 우측 머리위를 보면 초기 소지금이 나오는데 이 수치는 랜덤이므로 돈이 적다면 재빨리 리셋하자(필자의 경우 처음에 400G, 다음에 1000G).

◀활기차게 인사하는 금발 벽안의 포니테일 아가씨(하지만 아가씨보다는 돈을 주목하자). MSX판의 칙칙한 화면이 이렇게 변했다!!

모험으로 출발(冒險に出發)

준비되어 있는 시나리오를 골라서 모험을 떠난다. 처음에는 3개 밖에 고를 수 없지만 시나리오를 클리어해 감에 따라 고를 수 있는 시나리오가 늘어나며 한 번 진행했던 시나리오는 다시 진행할 수도 있다.

캐릭터(キャラクター)

모험을 떠날 캐릭터를 만들거나 소거하고 그들의 능력을 볼 수 있다.

신규등록(新規登録)

뭘 보느냐…하면 당연히 캐릭터의 능력치다. 캐릭터의 능력치는 한자와 영어, 두 가지의 표기법을 사용한다. 모두 알아두어야 능력치를 제대로 볼 수 있다. 초반 능력치는 나이를 제외하고 모두 10이 최고이고 -10이 최소이다. 레벨이 오를 때마다 최대치는 5씩 올라간다. 그래프의 가운데에 있는 숫자는 능력치에 무기의 위력을 더한 것으로 능력의 최종 합산 결과를 나타낸다.

Ⓐ: 캐릭터의 이름을 나타낸다
Ⓑ: 캐릭터의 종족을 나타낸다. 전사, 마법사도 일단은 종족으로 구분된다
Ⓒ: 캐릭터의 성별을 나타낸다
Ⓓ: 캐릭터의 레벨을 나타낸다
Ⓔ: 캐릭터의 최대 HP를 나타낸다
Ⓕ: 캐릭터의 최대 MP를 나타낸다
Ⓖ: 캐릭터의 현재 경험치를 나타낸다. 다음 레벨에 필요한 경험치는 알현실에서 알 수 있다
Ⓗ: 캐릭터의 현재 직업을 나타낸다. 종족과 다른 개념으로 나중에 자세히 설명하겠다
Ⓘ: 캐릭터의 능력치를 표시한다. 능력치를 보는 법은 아래 표와 같다
Ⓙ: 나이를 나타낸다. 나이에 대해서도 나중에 설명하겠다
Ⓚ: 현재 장비하고 있는 무기와 방어구, 아이템을 나타낸다
Ⓛ: 장비하고 있는 허브와 갯수를 나타낸다. 허브에 관해서도 나중에 설명하겠다
Ⓜ: 수행을 통하여 얻게된 능력을 표시한다. 얻은 능력은 환하게 불이 들어오며 이 수행에 관해서도 나중에 설명하도록 하겠다

능력치

능력치	설명	능력치	설명
공격력(攻撃力, STR)	무기를 이용한 물리 공격력을 나타낸다. 0이하일 경우에는 물리공격을 가할 수 없다	마법방어력(対魔法, MGR)	마법 공격에 대한 방어력이다
지력(知力, INT)	높으면 마법 공격력이 강해진다. 0이하일 경우에는 마법을 사용할 수 없다	체력(体力, VIT)	높을수록 무거운 물체를 쉽게 옮길 수 있다
방어력(防御力, PRT)	물리 공격에 대한 방어력이다	민첩성(器用さ, DEX)	높을수록 던전 내에 있는 함정을 쉽게 피한다
		품성(善悪, KRM)	수치가 높을수록 매력이 높아져서 물건을 싸게 살수가 있다

신규등록(新規登録)

새롭게 캐릭터를 등록한다. 처음에는 4명의 캐릭터가 자동으로 등록되어 있지만 새롭게 등록하는 것이 여러 모로 좋을 것이다.

※게임 스타트 때부터 존재하는 캐릭터들은 대체로 새로 만들어지는 캐릭터들보다 능력이 낮다. 게다가 이름마저도 정해져 있으므로(전사-듀엘, 드워프-고르카스, 마법사-자하란, 엘프-아이리나) 그다지 움직이고 싶은 맛도 들지 않는다. 캐릭터는 10명까지 가지고 있을 수 있으므로 6명을 만들어서 등록하는 것을 권한다. 여유가 달는다면 기존 캐릭터들은 삭제해도 좋지만…여기까지 읽고 기존 캐릭터들을 삭제하는 일은 자제하자(나중에 설명). 참고로 신규 캐릭터의 기본 능력치와 주어지는 보너스 포인트는 전부 랜덤이므로 좋은 캐릭터를 만들고 싶다면 반복적인 리셋 운동도 필요하다.

1 신규등록을 고르면 일단 캐릭터의 이름을 입력한다. 이름을 입력한 후에 성별을 정하게 되므로 미리 염두에 두도록 하자.

2 다음으로 종족과 성별을 고른다. 매뉴얼에 나온 흉측한 그림과는 달리 게임 그래픽은 나름대로 정상적이므로 생긴걸 보고 고르기…보다는 파티의 밸런스를 생각하여 고르도록 하자. 남성의 경우 신체적인 능력이, 여성의 경우에는 정신적인 능력이 우수하지만 그리 큰 차이는 나지 않는다

3 여기까지 결정했다면 마지막으로 보너스 포인트를 배분하고 나이를 결정해야 한다. 보너스 포인트는 랜덤으로 주어지므로 운에 맡기자. 보너스 포인트를 기본 능력치에 배분하여 능력치를 높일 수 있고 기본 능력치에서 2를 빼어 다른 능력치에 1을 더하는 편법 사용도 가능하다. 또한 기본 나이 16세에서 나이를 높이면 능력치를 1 올릴 수 있지만 그다지 권장하고 싶지 않다.

소거(消除)

캐릭터가 마음에 들지 않을 경우에 소거를 골라 캐릭터를 없앨 수가 있다. 다 좋지만 소거한 캐릭터는 두 번 다시 살릴 수 없는데 다가 소거에는 100G가 필요하므로 여유가 있을 때에만 캐릭터를 지우도록 하자.

파티【パーティー】

모험을 떠날 파티의 관리를 할 수 있다.

본다(見る)

파티원 4명의 능력치만 볼 수 있다. 상황에 따라서는 편리하게 쓰일 수도 있다.

편성(編成)

파티를 짠다. 이미 4명이 정해져 있을 경우에는 기존 파티원을 빼고서 편성해야 한다.

해산(解散)

파티를 없앤다. 파티원들이 사라지는 것은 아니므로 안심할 것.

전직【轉職】

직업을 바꾼다. 캐릭터들의 초기 직업은 전원 농민(農民)이지만 여기에서 직업을 바꿀 수 있다. 직업이 다르면 1년이 지났을 경우에 능력치의 변화, 경험치 등등이 달라지므로 의외로 중요하다. 물론 농민이 가장 안정적이기는 하지만 능력치의 커다란 변화를 피하고 싶다면 도전해보자. 뒤에 직업표를 게재하도록 하겠다.

이야기를 듣는다【話を聞く】

일종의 헬프 커맨드. 꼭 들을 필요는 없다.

시간을 보낸다【時間を進める】

시간을 1년 보낸다. 노쇠한 캐릭터를 빨리 죽이고 싶다면 말리지는 않겠지만 불편하더라도 모험을 통해 1년을 보내는 것이 경험치 상으로 이득이다. 참고로 40세부터는 어른, 각 종족 지정 연령부터는 노인이다(그래픽이 바뀌므로 쉽게 알 수 있다).

◀예를 들어보자. 빠릿빠릿한 젊은 검사 MIDIST이지만…

▶40세가 되면 턱수염 중년으로 변한다(노년의 모습은 너무 흉한 관계로 싣지 않는다)

데이터 관리【データ管理】

세이브, 또는 로드를 행한다. VM블록 10을 사용한다.

밖으로 나간다【外へ出る】

펜타워로 나간다. 해바라기 정에서 무턱대고 캔슬 버튼만 누르면 알아서 나갈 수 있다.

● 캐릭터에 관한 참고 사항

가장 알기 쉬운 종족간의 장단점은 다음과 같다.

전사

장점 성장이 빠르다. 육체적 능력이 높아서 다루기가 쉽다.

단점 단점 빨리 늙는다(60세 정도로 노인), 마법 전반에 약하다.

마법사

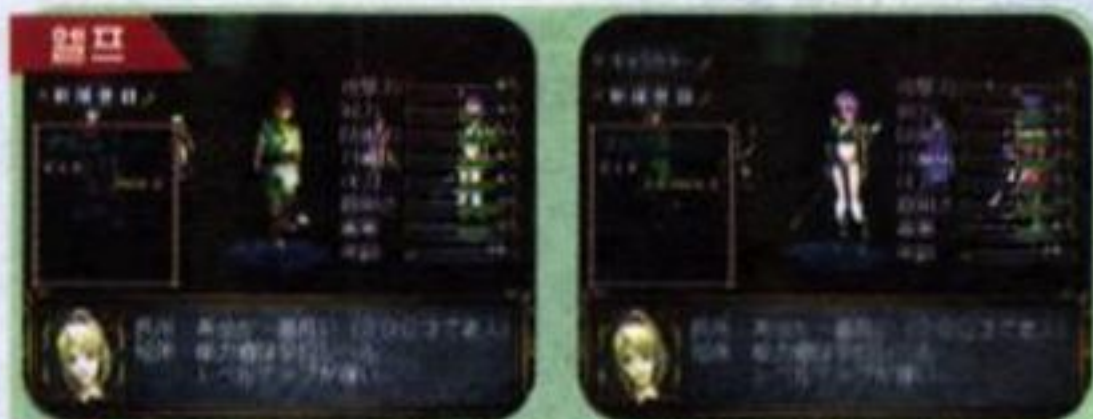
장점 성장이 상당히 빠르다. 마법에 강력한 능력을 보유하고 있다.

단점 마법의 준비 자체가 귀찮다. 빨리 늙는다(60세 정도로 노인). 물리 능력 전반에 약하다.

드워프

장점 성장이 어느 정도 빠르다. 빨리 늙지 않는다(100세 정도로 노인). 지력과 품성을 제외한 모든 초반 능력치가 최고 수준이다.

단점 지력이 너무 낮다.

엘프

장점 뭐든지 할 수 있다. 너무 안 늙는다(200세로 노인).

단점 잘 하는 게 하나도 없다. 성장이 가장 느리다.

소서리언에서 캐릭터의 성장에 중요한 점은 능력의 특화이다. 괜히 드워프의 지력을 높이거나 마법사의 공격력을 높이지 말라는 말이다. 뭐든지 하나만 잘하면 그걸로 족하다. 단 전사의 경우에는 지력 1 정도는 있으면 나중에 강력한 보조 마법을 사용할 수 있으므로 확보해 놓는 것도 나쁘지 않다. 또한 드워프의 경우에는 지력을 제외하고는 레벨 0 시절에는 톱 클래스의 능력을 보유하고 있으므로(보너스 포인트만 높으면 전부 10으로 채우는 것도 가능하다) 꼭 한 명을 넣도록 하자. 전사와 마법사의 경우에는 미련 없이 한 두 가지의 능력만 10을 노리도록 하자. 그리고 엘프의 경우에는 어차피 특화시켜 보았자 이득이 없으므로 평균 6~7 정도의 올 마이티 캐릭터를 목표로 하자. 단 물리 공격은 전사와 드워프에게 맡겨도 되므로 무기를 사용할 수 있는 최저 수준인 1 정도로만 유지해도 상관없다(아예 포기해도 좋다). 또한 어차피 경험치는 파티가 아닌 멤버에게도 배분되므로 멤버를 자주 바꾸어가며 모험을 해도 관계없다. 마을에서 여러 가지 능력을 배우기 위해서는 바꾸는 편이 효율적일 것이다(단 귀찮다). 귀찮은 사람은 4명으로만 꾸려나가되 뭔가 배우고 싶다면 모험을 하지 말고 그냥 1년을 보내도록. 어차피 캐릭터의 능력은 전승할 수 있으므로 그렇게 마이너스 요소만 있는 것은 아니다. 무슨 소리인고 하니, 캐릭터가 노쇠해서 사망할 경우에는 신규 캐릭터에게 능력치를 제한적으로 계승해줄 수도 있다. 임종의 순간에 '캐릭터를 다시 만들겠습니까?(キャラクターを作り直しますか?)' 라는 메시지가 등장하므로 가능하면 능력을 이어주도록 하자.

모험의 마을 펜타워-마을의 기능

해바라기 정(亭)

설명은 할 만큼 했으므로 생략.

무구점

캐릭터의 무기를 팔고 있다. 물론 플레이어가 무기를 팔 수도 있다. 여기에서 팔고 있는 모든 무기에는 마법사의 집에서 마법을 걸 수 있다는 사실을 기억해두자. 팔고 있는 무구들은 장착되지 않는 클래스에게는 아예 팔지 않으니 따로 설명할 필요는 없을 것이다. 실은 한번도 들르지 않아도 클리어에 지장이 없다.

▲예를 들어 전사가 쓸 수 있는 물건과

▲마법사가 쓸 수 있는 물건은 색 자체가 다르다

마법사의 집

장비하고 있는 아이템에 마법을 걸어준다. 정확히는 마법이 아니라 별을 걸어주며 7개의 별의 조합에 의하여 여러 가지 마법을 사용할 수가 있는데 이 조합에 관한 제반사항은 나중에 자세히 다루도록 하겠다. 여기서는 별을 걸어주는 데에는 최소한 1년 이상의 시간과 돈이 든다는 것만 알아두자. 맡기는 아이템에 이미 별이 걸려 있으면 걸려 있는 만큼 비용이 많이 든다. 그렇게 시간을 들여 아이템을 가게에 맡기면 나중에 아이템 메뉴를 사용하여 찾아오면 된다. 당연히 그 기간 동안은 아이템을 사용할 수 없으므로 가능하면 모험에 나가지 않는 멤버의 아이템에 걸어두도록 하자. 한 사람 앞에 맡길 수 있는 아이템은 1개뿐이라는 사실도 유념하자.

마법사의 집에서는 마법 말고도 여러 가지 일을 할 수가 있는데 뭘 할 수 있는지는 위의 사진 자막을 참조하도록 하자.

장로의 집

모험에서 얻은 아이템이 무슨 역할을 하는지 감정을 받고, 그 이름을 바꿀 수도 있다. 단 공짜가 아니다. 오지 않아도 역시 클리어 하는데는 아무런 지장이 없다.

약국

약을 팔고 있으니 약국이지만 약국이라고 하기는 좀 뭐한 (무슨 소리야?) 곳이다. 어쨌든 여기에서는 여러 가지 약을 팔고 있으며 허브를 조합하여 모험에 보탬이 되는 약을 만들기도 한다. 허브는 한 번에 9개까지 지닐 수 있다. 약이 도움이 되는 것은 사실이나 약을 지니고 있으면 시나리오가 끝나고 등장하는 특수 아이템을 얻을 수가 없으므로 약을 가지지 않은 것이 오히려 나을 수도 있다.

사원

인성을 올릴 수 있는 행동을 주로 하게 된다. 인성이 낮아 마을 사람들에게 미움을 받게 되면 물건을 사는 데에도 지장이 있으므로 미리미리 참회 등을 해두자. 그 외에 사망자를 부활시킬 수 있다. 단 사원에서는 인성이 높지 않은 인물은 부활시켜 주지 않는다. 돈이 많으면 기부를 해두는 것도 인덕 향상에 도움이 된다. 마을 전체 물품의 가격을 위하여 한 번씩은 들러주도록 하자.

성-알현실

왕이 해주는 일은 단 하나, 레벨을 올려주는 것이다. 다음 레벨 업에 필요한 경험치를 듣고, 그 경험치가 쌓이면 왕에게 가서 꼭 레벨 업을 하도록 하자. 경험치만 많다고 가만히 있으면 언제까지나 레벨은 0이다. 명심할 것.

도장

도장에서는 크게 두 가지를 할 수가 있다. 하나는 기본 능력치의 상승, 다른 하나는 아이템과 함정 등에 대한 지식을 배우는 것이다. 상승폭이 꽤나 크므로 반드시 올려야 하지만 정해진 기간동안 모험을 떠날 수 없으므로 시간을 보내던가 다른 멤버가 모험을 떠났을 때 올려야 한다.

소서리언의 소서리는 무슨 뜻?-소서리언의 마법

● 프로 마법 클럽을 만들자!

마법 생성의 기본

소서리언의 가장 두드러진 특징은 바로 '마법 생성 시스템'이다. 게임을 처음 시작하면 마법사는 아무짝에도 쓸모없는 직업이라는 것을 척 느낄 수 있다. 왜냐하면 쓸 수 있는 마법이 하나도 없기 때문이다. 마법을 사용하기 위해서는 무기에 최소한 2개 이상의 별을 걸어서 조합이 들어맞아 무기에 마법이 깃들어가야만 한다. 일단 장비 화면에서 무기 그림을 보도록 하자.

구멍이 일곱 개가 보이는데 처음에 게임을 시작하면 이 구멍이 전부 비어있다. 위에서 설명한 마법사의 집에 가서 돈을 내고 시간을 보내어 별을 걸게되면 별이 무기에 깃들게 된다.

색깔이 들어가 있는 것이 보일 것이다. 구슬이 나타내는 별의 순서는 왼쪽에서부터 화→수→목→월→태→금→토이다.

시나리오에서 얻는 특수한 무기나, 해를 거듭하여 별을 건 무기는 다음과 같이 마법이 걸리게 된다.

어떤 별이 어떻게 걸리면 어떤 마법이 나오는지는 다음에 나오는 표를 보면 알 수 있을 것이다. 따라서 처음에 마법을 하나 얻기 위해서는 2년이 필요하다는 결론이 나온다. 소서리언이 시간이 오래 걸리는 것은 결코 시나리오가 어려워서가 아니다(물론 그냥 하면 무지 어려운 것이 사실이긴 하다). 바로 이 마법의 심오한 체계 때문이다. 별 하나에 1년이라는 엄청난 조건 때문에 모든 마법을 구경하려면 상당히 대물림을 해야만 할 것이다.

별끼리의 상성

일단 페이지를 건너뛰어서 마법표를 보자. 표 처음 위쪽에 있는 세인트 파이어를 만드는 방법은 화, 수, 월의 세 개의 별을 거는 것이다. 그러면 세이브를 하고 실제로 마법사의 집에가서 화, 수, 월의 순서로 별을 걸어보면…마법은 만들어지지 않

▲화, 수까지는 좋지만

▲마법이 만들어지지 않는 것을 알 수 있다

는다. 절대루(실제로 해본 사람은 리셋을 하고 다시 볼 것).

별 사이에는 상성이 있다. 그 상성에 따라서는 세 가지의 결과가 나온다. 하나는 둘 다 변하지 않고 남는 경우. 위의 화, 수를 조합했을 경우가 대표적이다. 또 하나는 조합한 결과, 두 개의 별이 다른 조합으로 변해버리는 경우이다. 위의 경우 수, 월의 조합은 월, 월로 변하게 된 것이다. 마지막 두 개의 별이 없어져 버린 것이다.

단 알아두어야 할 것은 별을 거는 순서이다. 수, 월의 경우에는 월, 월로 바뀌지만 조합표 대로 화, 월, 수로 조합하면 어떤 별도 변질없이 세인트 파이어가 완성되는 것을 알 수 있다. 따라서 이미 걸린 별과 앞으로 걸어야 하는 별을 잘 구분하는 것이 필요하다.

생각해보라. 기껏 돈주고 시간 보냈는데 마법이 안 만들어진다? 여간 열받는 일이 아닐 수 없다. 따라서 아래 표에는 필요별과 작성 예가 따로 있는 것이다. 실제로 별이 4개 이상 필요한 복잡한 마법을 만들기 위해서는 상당한 노력이 필요하다. 이것은 직접 해보면 알 수 있는 일이다. 표를 보지 않고 마법을 만들기 위해 노력하는 우리의 학도들을 위하여 상성표를 게재하도록 하겠다. 본 게임 매뉴얼 24페이지에도 있으므로 참고하도록. 표시가 없는 것은 별 잔류, ×표시는 별 소거를 나타낸다.

현재 걸려있는 별 \ 앞으로 걸어야 할 별	화	수	목	월	태	금	토
화			목목		태태		
수	토토			월월		×	
목		목화					×
월	×				금태		
태		금수				태목	
금	화화		월목				화토
토	토토						

마법의 장비

무기에 마법이 걸리면 Y버튼을 눌러서 사용할 수 있는데 꼭 장비 화면에서 Y버튼으로 장비를 해야한다. Y버튼으로 마법을 사용하면, 마법을 사용할 수 있는 전원이 마법을 사용하게 된다.

마법의 관통 효과

아이템을 보면 무식하게도 같은 별이 여러 번 걸린 것이 보일 때가 기회다. 왜냐하면 같은 공격마법이라도 별을 두배로 걸면 마법에 관통효과가 추가되기 때문이다. 따라서 같은 별을 더 걸어주면 적을 관통하는 마법을 얻을 수가 있다.

유효원소=약점

유효원소는 간단히 이야기하면 몬스터의 약점이라고 할 수 있다. 즉, 유효 속성란에 표시된 속성의 적에게 그 마법을 쓰면 마법이 잘 먹힌다는 이야기이다. 역시 관통 효과와 함께 알아두면 좋지만…어차피 보스에게는 원칙적으로 마법이 통하지 않을뿐더러 최종적으로 '노일라-템'을 얻게 되면 그것 하나로 이미 게임은 끝나기 때문에(예인지는 써보면 안다) 그다지 신경쓰지 않아도 지장은 없다.

● 마법 표(주의: 보기 어려움. 연필로 표시하며 보는 것을 추천)

마법	소비MP	유효속성	필요 별	작성 예
STORM	5	지, 화	화, 수	화, 수
FIRE STORM	8	지, 수, 풍	화, 수, 목	화, 목, 수
NEEDLE	5	지	화, 월	화, 월
SAINT FIRE	5	지, 화, 수, 풍, 영	화, 수, 월	화, 월, 수
BLAZE	3	전방 공격	지, 수, 풍	화, 목, 월목, 화, 월
CRUSH DOWN	8	지	화, 수, 목, 월	월, 화, 목, 수
FLAME	5	지, 수, 풍	화, 태	화, 태
GAS SPOUT	3	지	수, 태	수, 태
F.BOOMERANG	10	지, 수, 풍	화, 수, 태	화, 화, 수, 태
PULSE STOP	8	지	수, 목, 태	수, 태, 목
ERADICATION	5	지, 화, 수, 풍, 영	화, 월, 태	태, 화, 월
FIRE FOX	3	지, 수, 풍	수, 월, 태	수, 수, 월, 태

마법	소비MP	유효속성	필요 별	작성 예
THUNDER	50	지, 화, 수, 풍	화, 수, 목, 월, 태	태, 태, 화, 화, 수, 목
SPARKS	5	지, 수, 풍, 영	화, 금	화, 금
ASCENSION	10	영	목, 금	목, 금
LIGHT CROSS	20	지, 화, 수, 풍, 영	화, 수, 목, 금	화, 태, 목, 수
LIGHTNING	5	지	월, 금	월, 금
ASTRAL WAVE	15	영	화, 월, 금	화, 월, 금
IRON BULLET	3	지	수, 월, 금	금, 월, 수
IGNISION	15	지, 수, 풍	화, 수, 월, 금	화, 월, 금, 수
FLAME BURST	5	지, 수	수, 목, 월, 금	금, 금, 수, 목
METEOR	5	지, 화, 수, 풍	화, 수, 태, 금	태, 태, 목, 수
SUN RAY	10	지, 화, 수, 풍, 영	화, 목, 태, 금	화, 태, 목, 수
DEG-FREEZE	150	지, 수, 풍	화, 수, 목, 태, 월	화, 목, 태, 태, 수

마법	소비MP	유효속성	필요 별	작성 예
FLASF FLOOD	15	지, 화	화, 월, 태, 금	금, 금, 태, 화, 월
AIR-HAND	10	지	수, 월, 태, 금	월, 월, 수, 태
FIREWORKS	25	지	수, 월, 태, 금	월, 월, 수, 태
DEG-DEATH	150	지, 화, 수, 풍	화, 목, 월, 태, 금	태, 태, 월, 금, 수
BOMBARD	3	지, 화, 수, 풍, 영	수, 목, 월, 태, 금	월, 월, 수, 목, 태
GOD THUNDER	150	지, 화, 수, 풍, 영	화, 수, 목, 월, 태, 금	화, 월, 수, 태, 목, 수
POISON	5	지, 화, 수, 풍	화, 토	화, 토
STAR BLADE	10	지, 화, 수, 풍, 영	화, 목, 토	토, 목, 수
AIR SLASH	5	지, 화, 수	수, 목, 토	수, 토, 목
ACID STORM	10	지	화, 수, 목, 토	토, 수, 목, 수
DELUGE	5	지, 화, 풍	월, 토	월, 토
CORROSION	3	지, 화, 수, 풍	수, 월, 토	월, 수, 토
STONE TOUCH	50	지	월, 목, 토	월, 토, 목
ANGUISH	5	지, 화, 수, 풍	화, 목, 월, 토	토, 목, 수, 월
COLD GALE	10	지, 화	수, 목, 월, 토	토, 월, 목, 수
S.THUNDER	20	영	화, 수, 목, 월, 토	토, 월, 수, 목, 수
FREEZE	10	지, 수, 풍	화, 태, 토	태, 화, 토
RESOLUTION	8	지, 화, 수, 풍	화, 수, 태, 토	금, 수, 태, 토
STARFLARE	5	지, 수, 풍	목, 태, 토	태, 토, 목
EXPLOSION	8	지, 화, 수, 풍	화, 목, 태, 토	금, 태, 토, 금
TORNADO	8	지, 화, 수	수, 목, 태, 토	토, 수, 태, 목
DEG-FIRE	20	지, 수, 풍	화, 수, 목, 태, 토	화, 화, 태, 수, 토, 목
TOUCH DEATH	50	지, 화, 수, 풍	화, 수, 월, 태, 토	월, 월, 수, 태, 토
X-RAY	5	지, 화, 수, 풍	목, 월, 태, 토	토, 태, 목, 월
S.EXPLOSION	50	영	화, 목, 월, 태, 토	태, 화, 토, 금, 월
D-CORRSION	15	지, 화, 수, 풍	수, 목, 월, 태, 토	토, 금, 수, 태, 목
DESTROY W	50	수	화, 수, 목, 월, 태, 토	태, 태, 화, 화, 토, 수, 목
SUFFOCATE	10	지	금, 토	토, 금
SUPERSONIC	40	지, 화, 수	화, 목, 금, 토	태, 토, 수, 목
ABSORB	25	지, 화, 수, 풍	수, 목, 금, 토	금, 금, 금, 수, 수, 목, 화
DEG-POISON	20	지, 화, 수, 풍	화, 수, 목, 금, 토	수, 토, 태, 목, 수
ASTRAL FIRE	5	영	수, 월, 금, 토	월, 토, 금, 수
BLAST BLADE	100	지	화, 수, 월, 금, 토	화, 토, 금, 월, 수
DEG-THUNDER	200	지, 화, 수, 풍	화, 목, 월, 금, 토	태, 토, 목, 월, 수
SUCTION	60	영	수, 목, 월, 금, 토	토, 금, 금, 수, 목
JET STORM	60	미, 지, 화, 수, 영	화, 수, 목, 월, 금, 토	월, 수, 토, 태, 목, 수
DEG-NEEDLE	25	지, 화, 수, 풍, 영	수, 태, 금, 토	토, 금, 수, 태
INDIGNATION	50	지, 화, 수, 풍, 영	화, 수, 태, 금, 토	태, 태, 화, 토, 수
ROCK RAIN	20	지, 화, 수, 풍, 영	화, 목, 태, 금, 토	토, 목, 태, 태, 수
DESTRY E.	200	지	화, 수, 목, 태, 금, 토	수, 태, 태, 토, 목, 수
DEATH	10	지, 화, 수, 풍	화, 월, 태, 금, 토	금, 월, 월, 태, 토
DEG-DELUGE	25	지, 화, 풍	수, 월, 태, 금, 토	금, 월, 월, 태, 토
DESTROY S.	200	영	화, 수, 월, 태, 금, 토	태, 태, 화, 월, 토, 수
NAPALM	5	지, 수, 풍	화, 목, 월, 태, 금, 토	태, 월, 토, 태, 목, 수
DESTROY F.	200	화	화, 목, 월, 태, 금, 토	태, 월, 토, 태, 목, 수
DESTROY A.	200	풍	수, 목, 월, 태, 금, 토	토, 금, 금, 수, 태, 목
NOILA-TEM	200	미, 지, 화, 수, 풍, 영	화, 수, 목, 월, 태, 금, 토	태, 태, 태, 토, 수, 목, 수
TURN UNDEAD	10	영	화, 목	목, 화

마법	소비MP	유효속성	필요 별	작성 예
SAND STORM	10	지, 화, 수, 영	수, 목	수, 목
FOG BANK	10	지, 화	수, 월	월, 수
ANTI-MAGIC	30	미	목, 월	월, 목
HOLY WATER	15	영	수, 목, 월	월, 수, 목
SWOON	50	지, 화, 수, 풍, 영	화, 수, 목, 태	수, 목, 수, 수, 태
SHIELD	50	지	태, 월	태, 월
GO MAD	10	지, 화, 수, 풍	화, 수, 월, 태	화, 화, 수, 수, 태, 월
TURN SPELL	10	미	목, 월, 태	태, 월, 목
ICE WALL	50	지, 화, 풍	수, 목, 월, 태	월, 수, 태, 목
PEACE	30	지, 화, 수, 풍, 영	수, 금	금, 수
LOST MEMORY	20	지, 화, 수, 풍	화, 수, 금	화, 금, 수
HYPNOTIZE	10	지, 화, 수, 풍	화, 목, 금	목, 화, 금
SLEEP	30	지, 화, 수, 풍	수, 목, 금	작성불가능(!)
DISPEL	25	미	화, 목, 월, 금	목, 화, 월, 금
D-HYPNOTIZE	20	지, 화, 수, 풍	화, 수, 목, 월, 금	월, 수, 태, 목, 수
BLIND	20	지, 화, 수, 풍, 영	화, 태, 금	금, 금, 태, 화
INVINCIBLE	100	지, 화, 수, 풍, 영	수, 목, 태, 금	월, 수, 목, 태
EXOCISM	100	영	월, 태, 금	금, 태, 월
PROTECT	40	지, 화, 수, 풍, 영	목, 월, 태, 금	금, 태, 월, 금
CONFUSION	20	지, 화, 수, 풍, 영	수, 토	수, 토
NEGATE	60	미, 지, 화, 수, 풍, 영	화, 수, 토	화, 토, 수
SCARE	30	지, 화, 수, 풍, 영	목, 토	토, 목
TIMIDITY	20	지, 화, 수, 풍, 영	화, 월, 토	화, 토, 월
CHAIN	3	지	태, 토	태, 토
STILL AIR	5	풍	수, 태, 토	토, 수, 태
STILL WATER	10	수	월, 태, 토	토, 태, 월
BARRIER	15	지, 화, 수, 풍, 영	수, 월, 태, 토	수, 수, 태, 토, 월
ILLUSION	5	지, 화, 수, 풍	화, 금, 토	화, 토, 금
STILL FIRE	10	화	수, 금, 토	토, 금, 수
SPELL BOUND	5	지, 화, 수, 풍, 영	목, 금, 토	토, 목, 금
S.CHAIN	5	영	월, 금, 토	토, 금, 월
GRIT WEAKEN	200	지, 화, 수, 풍, 영	목, 월, 금, 토	토, 목, 금, 월
SENILITY	30	지, 화, 수, 풍	태, 금, 토	토, 금, 태
SLOW	30	지, 화, 수, 풍, 영	수, 목, 태, 금, 토	월, 수, 토, 목, 태
LOST MORALE	10	지, 화, 수, 풍, 영	월, 태, 금, 토	토, 금, 태, 월
HEAL	5	-	목, 태	목, 태
REJUVENATE	200	-	화, 목, 태	목, 태, 화
ADD TO LIFE	150	-	화, 목, 월, 태	목, 태, 화, 월
CURE	75	-	태, 금	금, 태
RESURRECT	50	목, 태, 금	목, 금, 태	
GIVE VIGOR	1	지, 화, 수, 풍, 영	화, 수, 월, 토	화, 월, 수, 토
MELT	20	-	화, 태, 금, 토	금, 금, 태, 토
STONE FLESH	20	-	목, 태, 금, 토	토, 목, 금, 태
CHANGE AIR	75	-	목, 월, 금	목, 월, 금
EXIT	50	-	수, 태, 금	금, 수, 태
REDUCE LIFE	5	-	화, 수, 금, 토	화, 토, 금, 수
CHANGE IDOL	20	-	화, 월, 금, 토	화, 토, 금, 월

● 보너~스, 플러스! 직업 표와 전리품 표, 트랩 표

직업 표

직업	가능종족	취득나이	필요성별	연간수입	수입경험치	요구능력치(이것이상)	능력치변화
산파(産婆)	전사, 마법사	어른	여	12	48	지력5, 민첩성8	공격력-1, 지력+1, 민첩성-1, 품성+2
치즈제작사(チーズ作り)	전사, 드워프	전연령	여	6	54	없음	공격력-1, 방어력+1, 체력+1
궁사(弓師)	전사, 엘프	노인	남녀	6	54	지력15, 민첩성18	공격력-2, 지력+1, 민첩성+2
박제사(はくせい作り)	전사, 드워프	노인	남녀	8	52	민첩성18	공격력-1, 민첩성+2
신발가게(靴屋)	전사, 드워프, 엘프	노인	남녀	6	54	지력5, 민첩성15	공격력-1, 지력+2
열쇠가게(鍵屋)	드워프	어른, 노인	남녀	6	54	민첩성15	민첩성+1
바구니제작사(カゴ作り)	전사, 드워프	노인	남녀	8	52	민첩성18	민첩성+1
보석세공사(宝石細工師)	드워프	노인	남녀	15	45	민첩성20	공격력-1, 민첩성+2
조교사(調教師)	드워프, 엘프	어른	남녀	10	50	없음	지력+1, 방어력+1, 민첩성-1
거지(こじき)	전종족	전연령	남녀	8	52	없음	지력+1, 민첩성+1, 품성-1

●소서리언

직업	가능종족	취득나이	필요성별	연간수입	수입경험치	요구능력치(이것이상)	능력치변화
와인제작사(ワイン作り)	전종족	젊은이, 어른	남녀	4	56	없음	체력+2, 민첩성-1
장의사(葬儀屋)	전사, 마법사	노인	남	3	57	없음	민첩성+1
심마니(薬草とり)	마법사, 엘프	전연령	남녀	6	54	지력-3, 민첩성1	공격력-1, 체력+2
뱃사공(渡し守り)	전사, 엘프	젊은이, 어른	남녀	8	52	체력1	체력+2, 민첩성-1
뼈세공사(骨細工師)	드워프	노인	남녀	12	48	민첩성20	공격력-1, 민첩성+2
약제사(薬剤師)	전사, 마법사, 엘프	어른, 노인	남녀	8	52	지력10	공격력-1, 지력+2
통역(通訳)	드워프, 엘프	전연령	남녀	12	48	지력-15	지력+2, 민첩성-1
제지사(紙すき)	마법사, 드워프	전연령	남녀	10	50	지력15, 민첩성18	민첩성+1
가수(歌うたい)	전사, 마법사, 엘프	젊은이, 어른	여	6	54	품성1	마법방어력+1, 민첩성-1, 품성+1
누에장인(絹つむぎ)	드워프	전연령	여	6	54	품성3	공격력-1, 민첩성+2
재봉사(仕立て屋)	마법사, 드워프, 엘프	전연령	여	10	50	민첩성2	공격력-1, 민첩성+2
미용사(髪結い)	전종족	어른, 노인	여	6	54	민첩성8	품성+1
석공(石工)	드워프	젊은이, 어른	남녀	8	52	체력3	지력-1, 체력+2
꽃집(花屋)	전사, 마법사, 엘프	전연령	여	4	56	지력-5	민첩성+1
무녀(踊り子)	드워프, 엘프	젊은이	여	8	52	민첩성3, 품성1	공격력-1, 품성+2
가정부(家政婦)	전종족	전연령	여	6	54	품성+1	
방앗간(粉ひき)	전사, 드워프	젊은이, 어른	남녀	4	56	체력2	지력-1, 체력+2
사본인(写本)	마법사, 엘프	노인	남	10	50	지력20	공격력-1, 지력+2
묘지기(墓守り)	전종족	노인	남	3	57	없음	방어력+1
음유시인(吟遊詩人)	마법사, 엘프	전연령	남	8	52	지력-3, 품성0	공격력-2, 지력+2, 품성+1
보디가드(用心棒)	전사, 드워프, 엘프	젊은이	남	15	45	공격력-3, 방어력1	공격력+2, 지력-1, 방어력+1, 민첩성-1
목동(牧童)	전종족	젊은이	남녀	8	52	없음	지력-1, 체력+2
스파이(スパイ)	전사, 마법사, 엘프	젊은이, 어른	남	20	40	공격력-10, 방어력1, 체력-5	지력-2, 방어력+2, 체력+1
주방장(コック)	마법사, 엘프	전연령	남녀	4	56	지력-3, 체력1	민첩성+1
숯쟁이(炭焼き)	전사, 드워프	전연령	남녀	4	56	체력2	지력-1, 체력+2
직공(織りこ)	마법사, 드워프, 엘프	전연령	여	5	55	지력-15	품성+1
조각가(彫刻家)	전종족	노인	남녀	8	52	지력10	민첩성+1
대공(大工)	전사, 드워프	전연령	남녀	8	52	지력-15, 체력3	방어력+1, 체력+1, 민첩성-1
어부(漁師)	전사, 드워프	젊은이, 어른	남녀	8	52	체력2	지력-1, 체력+2
제빵사(パン屋)	전사, 마법사, 엘프		남녀	5	55	지력-5	공격력-1, 지력+1, 민첩성+1
간호부(看護婦)	전사, 마법사, 엘프	전연령	여	16	44	지력-5, 품성1	공격력-1, 지력+1, 민첩성-1, 품성+2
의사(医師)	마법사, 엘프	어른, 노인	남	16	44	지력8	공격력-2, 지력+2, 민첩성+1
선교사(宣教師)	마법사	전연령	남녀	2	58	지력3, 품성0	공격력-1, 지력+1, 품성+1
퇴마사(悪魔ばらい)	마법사	전연령	남	10	50	지력4, 마법방어력3	공격력-1, 지력+1, 마법방어력+2, 민첩성-1
기도사(祈とう師)	마법사, 엘프	전연령	남	15	45	마법방어력1, 품성0	공격력-1, 마법방어력+2, 민첩성-1, 품성+1
사냥꾼(狩人)	전사, 드워프, 엘프	전연령	남	10	50	공격력-3	공격력+2, 지력-1
나뭇꾼(きこり)	전사, 드워프	젊은이, 어른	남	6	54	체력3	공격력+2, 지력-1, 체력+1, 민첩성-1
대장장이(かじ屋)	전사, 드워프	전연령	남	8	52	지력-15, 체력3	지력+1, 체력+2, 민첩성-1
도화사(道化師)	마법사, 엘프	전연령	남녀	5	55	민첩성1, 품성0	공격력-2, 민첩성+1, 품성+2
투사(闘士)	전사, 드워프, 엘프	젊은이	남녀	15	45	공격력-4	공격력+2, 지력-1, 방어력+1, 민첩성-1
선원(船員)	전사, 드워프	젊은이, 어른		남28	52	체력3	지력-2, 체력+2, 민첩성+1
상인(商人)	전사, 마법사, 엘프	전연령	남녀	12	48	공격력-5	공격력-1, 지력+2
승려(僧侶)	마법사	전연령	남녀	2	58	지력3, 품성0	공격력-2, 지력+1, 품성+2
도둑(どろぼう)	전종족	전연령	남녀	20	40	민첩성-5	민첩성+2, 품성-1
광부(鉱夫)	전사, 드워프	젊은이, 어른	남	10	50	체력3	지력-1, 체력+2
점쟁이(占い師)	마법사, 엘프	전연령	남녀	6	54	지력-3	공격력-2, 지력+1, 마법방어력+2
용병(傭兵)	전사, 드워프, 엘프	젊은이, 어른	남녀	6	54	지력-3	공격력+1, 지력-2, 방어력+2, 체력+1, 민첩성-1
연금술사(錬金術師)	마법사	전연령	남	6	54	지력4	공격력-2, 지력+3
농부(農夫)	전종족	전연령	남녀	10	50	없음	체력+1

전리품 표

이름	쓰임새	걸려 있는 별의 수	사용 가능 마법	입수 시나리오 번호
나무봉(木の棒)	10G에 판다			
윤기나는 모래(一握りの砂)	10G에 판다			
작은 돌(小石)	10G에 판다			
마른 잎(枯れ葉)	10G에 판다			
박쥐 어금니(コウモリの牙)	적상하면 200EXP, 분배 가능	수 9, 목 1	CONFUSION	1
롱소드(ロングソード)	분배 가능	화 2, 태 2	FLAME	2
파란 구슬(青い玉)	분배 가능	목 1, 태 1, 금 1	RESURRECT	2
왕의 지팡이(王様の杖)	적상하면 200EXP, 분배 가능	수 1, 금 1	PEACE	2
행복의 코인(幸福のコイン)	적상하면 200EXP			3

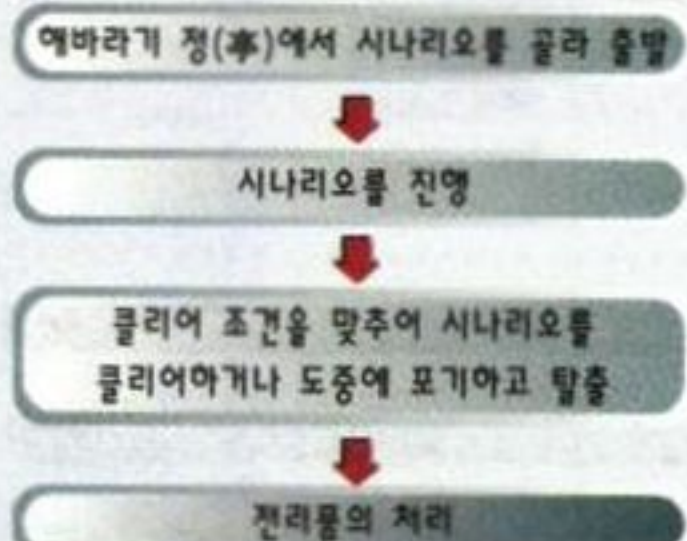
이름	쓰임새	걸려 있는 별의 수	사용 가능 마법	입수 시나리오 번호
붉은 이끼(赤い苔)	10G에 판다			4
하얀 로브(白いローブ)	배분 가능	목 3		4
헤비 소드(ヘビーソード)	적상하면 200EXP, 배분가능	화 4		4
붉은 씨앗(赤い種)	10G에 판다			5
포도주(ぶどう酒)	10G에 판다			5
붉은 열매(赤い果実)	10G에 판다			5
전사의 방패(戦士の盾)	배분 가능	목 4		5
신의 팔찌(神の腕輪)	배분 가능	수 1, 월 1, 태 1, 토 1	BARRIER	5
현자의 지팡이(賢者の杖)	배분 가능	수 4, 목 3, 금 1	SLEEP	6
선인의 옷(仙人の衣)	배분 가능	목 4, 월 2, 금 1, 토 2	GRIT WEAKEN	6
왕녀의 목걸이(王女の首飾り)	배분 가능	목 2, 월 2, 태 2, 금 2	PROTECT	6
성스러운 방패(聖なる盾)	배분 가능	목 6, 월 2	ANTI MAGIC	6
황색 보석(黄色の宝石)	적상하면 1000EXP, 배분 가능	목 6, 월 2, 금 6	CHANGE AIR	7
용사의 방패(勇者の盾)	배분 가능	화 2, 목 10, 월 1, 태 1	ADD TO LIFE	7
빛의 지팡이(光の杖)	배분 가능	월 2, 금 10	LIGHTNING	7
마법의 갑옷(魔法の鎧)	배분 가능	화 1, 목 8, 금 2, 토 1	SUPER SONIC	7
천녀의 옷(天女の衣)	배분 가능	월 6, 태 1, 금 4, 토 3	LOST MORALE	7
에메랄드 반지(エメラルドの指輪)	배분 가능	월 6		8
다이아 지팡이(ダイヤの杖)	배분 가능	수 5, 태 2	GAS SPOUT	8
강검(剛の剣)	배분 가능	화 8, 목 1, 태 6, 금 2	SUN RAY	9
화염의 지팡이(炎の杖)	배분 가능	수 8, 월 2, 태 6	FIRE FOX	9
은 갑옷(銀の鎧)	배분 가능	목 9, 월 5, 태 1, 금 2	PROTECT	9
훈장(勲章)	적상하면 1000EXP			12
태양의 열쇠(太陽の鍵)	적상하면 2000EXP			13
피 묻은 도끼(血のついた斧)	배분 가능			14
금 항아리(金の壺)	적상하면 2000EXP			14
메두사의 방패(メデューサの盾)	적상하면 2000EXP, 배분 가능	목 7, 월 4, 토 1	STONE TOUCH	15
힘의 반지(力の指輪)	배분 가능	목 7, 월 1, 태 6	TURN SPELL	15
싸움의 갑옷(戦いの鎧)	배분 가능	목 10, 태 2, 금 2	RESURRECT	15
월계수의 지팡이(月桂樹の杖)	배분 가능	화 1, 수 7, 목 3, 태 1	SWOON	15
천사의 옷(天使の衣)	배분 가능	월 5, 금 2, 토 7	S.CHAIN	15

트랩표

트랩 종류	효과	트랩 종류	효과
피로(疲労)	HP 절반으로 줄어듬	동결(凍結)	얼어붙어 움직일 수 없음
안티 매직(アンチマジック)	MP가 절반으로 줄어듬	석화(石化)	돌이 되어 움직일 수 없음
저주(呪い)	마법 사용 불가능		

시나리오를 진행하는 법

시나리오는 다음과 같은 순서로 진행된다.

해바라기 정(亭)에서 시나리오를 골라 출발
↓
시나리오를 진행
↓
클리어 조건을 맞추어 시나리오를 클리어하거나 도중에 포기하고 탈출
↓
전리품의 처리

시나리오를 진행하다보면 방해가 되는 존재가 2개 있다. 하나는 트랩. 트랩에 걸리면 빨간색 글자가 뜨게 되는데 민첩성이 높은 캐릭터가 건드릴수록 회피 확률이 높다. 트랩의 종류는 표로 만들어 놓았으므로 참고할 것. 대개 중요한 아이템을 조사할 때는 거의 필수적으로 트랩이 걸려있으므로 저주나 동결의 경우는 약을 미리 준비하던가 리셋을 할 것.

또 하나는 적이다. 칼을 휘두르며 돌아다니면 그다지 불편할 것도 없지만 '홍옥의 비밀' 등의 시나리오에서는 적이 매우 강한 시나리오도 존재하기 때문에 중반 이후로는 반드시 회복 마법을 준비하고 다녀야 한다.

이 게임에는 특별히 랭크 같은 것이 없으므로 불리하다 싶으면 게임오버 당하지 말고 탈출하는 것이 현명하다. 특히 시나리오에 따라서는 클리어하지 않아야 얻을 수 있는 아이템들도 있으므로 시나리오 포기도 잘 써먹도록 하자. 또한 시나리오에 따라서는 허브가 숨겨져 있거나, 클리어 후에 던전을 돌아다니면 아이템이 나오는 곳도 있으므로 알아둘 것. 전리품은 다음과 같이 처리한다.

- **献上する:** 아이템을 일정량의 경험치로 바꾼다.
- **分配する:** 장비가 가능한 아이템의 경우 캐릭터에게 나눠준다. 최고 2개(장비하고 있는 것 까지 합치면 5개)까지 배분할 수 있다.
- **売る:** 돈으로 바꾼다. 그 금액은 매우 적다.
- **捨てる:** 버린다. 버리기보다는 차라리 팔자.

최고의 소서리언이 되기 위한 15개의 관문

1. 밤의 요괴할미

프롤로그

"엄마, 꼭 자야돼?"

침상의 램프를 끄려고 했던 어머니는 조금 곤란할 얼굴을 하고서 창 밖을 바라보았다.

"밤은 백작님의 시간이니까 자야돼. 조용히 안 하면 백작님에게 들켜서 죽는데요."

어머니는 옛날부터 이 마을에 전해오는 이야기로 아이를 겁주고는, 잘 자라고 키스를 하고 램프를 껐다. 그 시선은 이 마을 뒤에 있는 작은 산에 닿아있었다. 깊은 밤의 어둠 속에서 백작님의 저택이라 불리는 건물만이 밝은 빛을 띄우는 것처럼 보인다. 아니 보일 터였다. 얼마 전 산사태까지는 확실히 거기에 있었으니까.

하지만 지금은 백작의 건물이라 불리던 으스스한 건물은 사라져 버렸다. 갑자기 일어난 산사태 이후로 저택은 사라지고 대신 커다란 호수만이 남아있었다.

"이상하지. 이제 백작님의 저택은 없어졌는데…."

꼬마는 계속 불만인 듯이 입을 쫑알댔다. 하지만 집 밖에 어둠이 드리우고 밤이 가까웠을 시간, 어머니는 꼬마의 얼굴을 볼 수가 없었다. 손을 뒤로하여 아이의 방을 닫으면서 단지 이 저주받은 마을을 원망할 수밖에 없었다. 대대로 전해오는 백작의 전설, 그 근원이었던 저택이 없어졌으므로 오랜 계율에서 해방될 터였는데….

"어째서 이렇게 되어 버린 걸까."

그녀는 아이가 깨지 않도록 문을 등뒤로 하고 흐느껴 울었다.

"엄마, 엄마, 왜 그래?"

문 저편에서 아이의 목소리가 들린다.

"아니야. 아무 것도 아니니까 착한 아이는 일찍 자."

어머니는 자기보고 들으라는 듯이 아이의 방의 문을 바라보았다. 그런데 하필 그때, 아이의 방 손잡이가 돌아가고 아이가 걱정스러운 얼굴로 얼굴을 내밀었다.

"안돼! 하지마!"

아이가 뭘 하려는지 눈치챈 어머니가 급히 소리를 질렀지만 문은 열리고 아이의 얼굴이 보였다.

"엄…마…."

아이와 눈이 마주친 순간 아이의 모습은 안개가 되어 시선에서 사라져 버렸다.

모험의 목적

흡혈귀 전설을 지닌 마을의 뒷산이 무너진 이래, 이 마을에서는 이상한 현상이 계속해서 일어나게 되었다. 그 마을에 사는 사람들은 서로의 눈을 피하고 이방인에게는 입을 열지 않는다. 펜타워의 왕은 저주받았다고 하는 이 마을에 소서리언을 파견하기로 결정하고 사태의 타개를 요청했다. 이 마을의 저주의 원흉을 발견하여 해결할 수 있을까? 마을 사람들의 입은 여전히 무겁다.

플로우 차트

1 돌입

2 호수가 있는 산의 나무로 가서 장로 집의 열쇠(長老の家の鍵)를 얻는다

3 장로의 집(마을 입구 왼쪽 끝)에 가서 장로에게 말을 건다

4 Ⓐ입구 오른쪽 집의 윗집에 가서 마을 사람에게 말을 건다

▲이 집의

▲이 사람이다

5 장로의 집의 의자에서 아이의 신발(子どもの靴)을 얻어 장로에게 말을 건다

6 비밀 통로로 내려가서 떨어지지 않고 우측으로 이동하여 여자 마물에게 말을 걸고 사다리로 내려가 기둥의 특징을 본 후에 다시 올라간다

7 Ⓐ의 집으로 되돌아가서 말을 건다

8 마을의 물레방앗간에 가서 사다리 옆의 푸대에서 화약(火薬)을 얻는다

▲섣불리 아래로 내려갔다가는

▲죽음을 경험하게 된다. 굳이 갈 필요 없으므로 없는 셈치자

9 다시 Ⓐ의 집으로 되돌아가 말을 건다

10 마을 입구 좌측 맨 윗집에 들어가서 도화선(導火線)을 얻는다

▲도화선을 얻을 수 있는 집

11 Ⓐ로 되돌아가 다이너마이트(ダイナマイト)를 얻는다

12 다시 장로의 집 지하에서 아까의 기둥을 폭파한다

▲무비가 등장

13 폭파 후에 아래로 내려가 좌측으로 가서 아이의 목소리를 듣는다

14 장로와 이야기를 하고 가장 처음에 열쇠를 주웠던 산의 나무에서 반딧불(螢)을 얻는다

▲이 반짝이는 것이 반딧불

15 아이의 목소리가 들렸던 곳까지 되돌아간다

16 아이의 유품(子どもの形見)을 얻은 다음 마을 가장 위에 있는 무덤으로 가서 여마물과 대화를 한다

17 시나리오 클리어, 장로에게서 아이템을 받는다.

▲말을 한 번 걸어서는 주지 않는다.

2. 사라진 '왕의 지팡이'

프롤로그

펜타워 왕국의 역사는 싸움의 역사라고 해도 과언은 아닐 것이다. 오랜 옛날, 사람들이 이 땅에 살기 시작한 이래로 몬스터들과의 피비린내나는 싸움이 수도 없이 반복되었다. 하지만 펜타워 왕국은 계속되는 그들의 습격에 무릎꿇지 않고 자신들의 생활권을 계속 지켜온 것이다. 그 승리와 영광은 용기 있는 사람들의 숭고한 희생과 '왕의 지팡이'라 불리는 보물이 있었기에 얻을 수 있었다.

'왕의 지팡이'. 그것은 역대 왕들에게 계승되어 온 왕의 증표이다. 이 지팡이는 선택된 왕이 가지면 그 아래에 있는 사람들과 토지에 평화를 가져오는 신비한 힘을 지니고 있다. 인간보다 훨씬 강한 몬스터들과의 싸움에서 펜타워 왕국이 승리를 유지했던 그 그림자에는 '왕의 지팡이'의 존재가 있었던 것이다. 물론 이 일은 역대의 왕과 그 측근 이외에는 알려지지 않은 중대한 기밀이다.

하지만 어느 시대 어느 장소라도 배신자는 있기 마련이다. 왕에게 반감을 품은 한 측근이 펜타워 왕국의 운명을 좌우하는 '왕의 지팡이'의 기밀을 펜타워 북방에 있는 몬스터들에게 흘려버린 것이다. 이 기막힌 정보에 그들이 기뻐 날뛴 것은 말할 것도 없다.

펜타워 왕국에 다시 찾아온 싸움은 전에는 없던 전개였다. 과거의 습격에서는 인간들을 미친 듯이 죽였던 몬스터들이 인간들은 거들떠보지도 않고 성으로 돌진하는 이유를 사람들이 어떻게 알 수 있으랴. 성내에서 싸움을 경험한 적도 없는데다가 몬스터들의 진짜 목적을 모르는 병사들에게 '왕의 지팡이'를 지키는 것은 불가능했다. 평화의 원천을 빼앗긴 펜타워 왕국은 날이 갈수록 황폐해져 가고 사람들은 불안과 공포에 떨었다. "'왕의 지팡이'를 한시라도 빨리 되찾아오길 바란다"라는 공문을 낸 왕의 어조도 침울해져서 이전과 같은 위엄은 전혀 느낄 수가 없었다.

모험의 목적

펜타워 왕국에 평화를 가져다 준 '왕의 지팡이'가 양심을 품은 몬스터들에 의해 강탈당했다. 그 이후로 나라의 질서는 혼란을 달리고 범죄를 저지르는 자가 끊이지 않는다. 사람들의 불안과 공포는 폭발 직전이고, 지금까지 위엄을 지니고 펜타워를 통치하던 왕조차도 절망에 빠져 어깨를 늘어뜨리고 있다. 그가 발표한 "태고적부터 우리 땅에 안식의 날들을 내려준 지팡이가 북쪽 동굴에 사는 사악한 집단의 손에 떨어졌다. 만일 이 지팡이를 자신의 손으로 다시 되찾으려 하는 자가 있다면 그 비천을 묻지 않고 사례를 내릴 것이며 그 이름을 영원히 전할 것이다."라는 포고문에 따라 한시라도 빨리 길을 나서서, 북쪽 던전 어딘가에 숨겨진 '왕의 지팡이'를 몬스터들로부터 되찾아야 한다. 과연 '왕의 지팡이'를 되찾아서 펜타워 왕국에 평화를 돌려줄 사람은 누구일까?

플로우 차트

1 다리를 건너 직진. 벽에 박혀 있는 파란 구슬(青い玉)을 얻는다.

2 구슬을 얻으면 다리가 없어지므로 다리를 내려가서 보이는 첫 번째 문으로 들어간다.

3 곧이어 이어지는 맵에서 보이는 첫 번째 문으로 들어간다.

4 나온 맵의 가장 우측에 보이는 문으로 들어간다.

5 바늘 바닥의 피해를 어느 정도 감수하고 좌측 바닥의 상아 반지(象牙の指輪)를 얻은 후 문으로 들어간다.

▲잘 안 보인다

6 이어지는 맵의 가장 우측 문으로 들어간다.

7 다리가 이어진 맵으로 나오게 된다.

▲꼭 조사해 두도록

지금은 아래로 내려갈 수 없으므로 하단은 생각하지 않아도 좋다. 중간 지점에 있는 횃불을 조사하면 아래층에 문이 생긴다. 그리고 우측문을 통하여 바깥으로 나간다.

8 출발 지점으로 되돌아온 것을 알 수 있다. 다시 아래로 내려가서 처음에 들어갔던 문보다 더 안쪽에 있는 문으로 들어간다.

9 벽에 마신상과 구멍이 보인다. 좌측 구멍에 파란 구슬을 넣으면 문이 열린다.

10 문으로 들어가 방 안쪽의 스위치를 조사하면 전송장치가 켜진다.

11 전송 장치를 통하여 횃불이 있던 다리의 아래층으로 올 수 있다. 오른쪽 문으로 들어가자.

12 아래로 떨어지지 않도록 주의하여 호박색 반지(琥珀色の指輪)를 얻자. 들어왔던 문으로 나가서 좌측 문으로 들어간다.

13 나온 맵의 왼쪽으로 가면 벽에 항아리가 보인다. 물이 든 항아리(水の入った壺)를 얻어서 우측 문으로 들어가자.

14 계속하여 우측으로 전진, 마지막에 나오는 문으로 들어간다.

15 항아리가 두 개 보인다. 일단 왼쪽 문으로 들어가 벽에 보이는 항아리를 조사한다.

16 방을 나와 벽에 있는 두 개의 항아리를 조사한다.

▲넣은 다음에는 빼도 된다. 나중에 전리품에 추가된다

17 Ⓐ오른쪽으로 들어가서 마신상을 조사한다.

▲천장에서 떨어지는 물방울에 맞으면 데미지

18 근처의 스위치를 넣고 다시 왼쪽 문으로 들어가 오른쪽 문으로 나가서 시작 지점으로 되돌아온다.

19 파란 구슬을 빼어 첫 번째 문으로 다시 들어간다.

20 이번에는 맨 끝 통로까지 달려간다.

21 파란 구슬을 끼워 들어간다.

22 위쪽 통로의 마신상에서 마름모 보석(ひし形の寶石)을 얻는다

▶아래에 있는 통로는 나중에 갈 수 있다

23 Ⓐ의 마신상에 마름모 보석을 꽂는다. 꽂은 다음에는 다시 빼자.

24 다시 제일 처음 맵으로 돌아가서 파란 구슬을 다시 회수, 마름모 보석을 얻은 곳까지 되돌아간다.

▲노가다의 극치

25 아래 통로를 막고 있던 돌이 없어졌으므로 통과한다.

26 상자를 조사하면 오크가 등장하니 전멸시킬 것.

27 상자를 열면 시나리오 클리어. 두어번 더 조사하면 아이템이 튀어나온다.

3. 어두운 늪의 마법사

프롤로그

"무슨 일이시죠, 아가씨?"

그 목소리를 듣고 뒤를 돌아본 소녀의 눈동자에는 지금까지 본적도 없을 정도로 아름다운 청년의 모습이 비쳤다. 그 표정과 화려한 용모는 아름다움의 신이라고 밖에 생각되지 않았다.

"길을 잃으셨습니까?"

그 목소리 또한 아름다워서 소녀는 단지 고개를 끄덕일 수밖에 없었다. 무서울 정도의 아름다움을 접하게 된 것은 이 어두운 늪에서 길을 잃은 소녀에게는 생각지도 못한 일이었다. 걱정스럽게 자신의 얼굴을 쳐다보는 청년에게 소녀는 겨우 입을 열었다.

"숲에 꽃을 따러 왔습니다만 어느 샌가 늪으로 나와서 헤매고 있었습니다."

"그거 참 난감하셨겠군요. 이래뵈도 늪은 잘 압니다. 괜찮으시다면 숲까지 바래다 드리죠."

청년은 소녀를 안고서 자신의 정원인 것처럼 늪을 나아가기 시작했다. 소녀는 청년의 온화한 품속에서 자신이 처한 상황에 얼굴을 붉혔다.

이제 해도 질 무렵, 두 사람은 늪을 빠져나와 숲 언저리에 도착했다.

"뭐라 답례를 하면 좋을지 모르겠습니다. 정말 감사합니다. 이 근처에 저희 집이 있습니다. 만일 바라는 것이 있다면 말씀해 주세요."

소녀의 질문에 청년은 대답했다.

"제가 한일에 답례는 필요없습니다. 당신의 안심한 얼굴을 보니 그걸로 충분합니다. 하지만 한 가지 원하는 것은 있습니다. 그것은…당신입니다."

자신의 마음 어딘가에서 바라고 있던 말에, 소녀는 부끄러워하면서 고개를 끄덕였다.

집에 돌아간 소녀는 숲에서 헤매었던 일, 청년에게 도움을 받았던 일, 청년이 자신을 원하고 있다고 말한 일을 이야기했다. 그리고 소녀도 또한 청년과 같은 생각을 가지고 있고, 그가 있는 곳으로 갈 생각이라고 이야기했다. 부모는 반대했지만 막을 수는 없었다. 소녀는 걱정하는 부모에게 이별을 고하고 가벼운 발걸음으로 사랑하는 사람이 기다리는 늪으로 향했다. 청년의 정체가 어두운

늪의 주인이며 사람을 사기치는 것을 낙으로 삼고 살아가는 늙은 드래곤 '프라지오레'라는 것을 모르고….

모험의 목적

펜타원 외곽에 정체를 알 수 없는 괴물이 출몰한다는 어두운 늪이 있다. 이 늪에는 프라지오레라고 하는 늙은 드래곤이 살고 있으며 늪에 사는 몬스터들을 통치하고 있다. 늪의 주인인 프라지오레는 드래곤이긴 하지만 나이가 너무 많아서 힘은 약했다. 뚱뚱함을 잃은 날개는 비행 능력을 상실하여 늪을 나갈 수조차 없었다. 이 늙은 드래곤의 유일한 재미라고 한다면 아직까지 남아있는 변신능력을 사용하여 인간을 농락하고 등쳐먹는 일 정도였다. 어느 날, 늪에서 헤매고 있는 소녀를 발견한 프라지오레는 아름다운 청년으로 모습을 바꾸어 소녀의 마음을 자신의 것으로 만들었다. 그리고 자신의 집에 소녀를 데리고 가 속아넘어간 소녀의 모습을 보고 비웃고 있는 것이었다. 소녀의 행방을 걱정하는 부모를 위해, 용서할 수 없는 늙은 드래곤에게서 소녀를 데리고 돌아와 청년의 정체를 가르쳐 주어야만 한다. 의심할 줄 모르는 소녀는 프라지오레에게 어떤 가혹한 일을 당할지 모르기 때문이다.

플로우 차트

1 처음에 보이는 '군다'에게 말을 건다

2 제일 마지막에 보이는 구멍 안으로 들어간다. 중앙 하단의 통로를 보면 안쪽으로 통로가 보인다.

3 보이는 통로로 들어가 우측 출구로 올라가면 어떤 집으로 통하는 길로 나온다.

4 집으로 들어가서 거대한 개구리에게 말을 5번 이상 건다.

5 다시 늪으로 들어간다. 이 집으로 왔던 출구보다 더 오른쪽으로 가면 출구가 하나 더 있음을 알 수 있다.

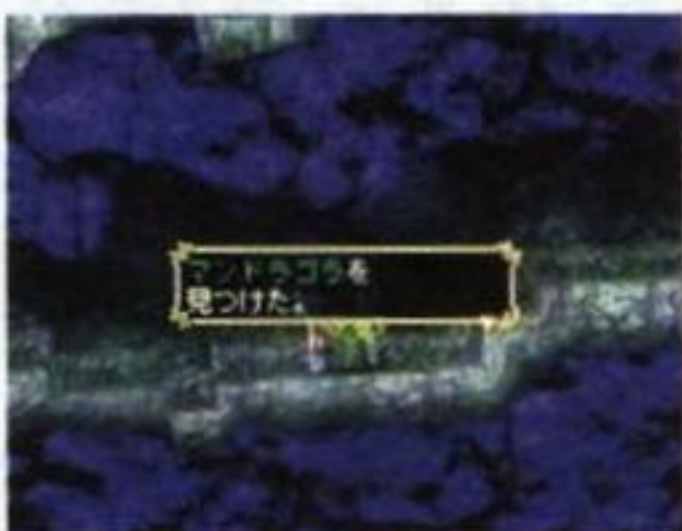
6 우측으로 계속 이동한다. 중간에 보이는 문은 무시하자. 우측 끝에서 마녀의 냄비(魔女の大鍋)를 얻자.

7 고깔 모자(トリカブト), 맨드라고라(マンドラゴラ), 잭의 화염(ジャックの炎), 벌집(蜂の巣)을 얻는다. 벌집을 얻기 위해서는 문스톤(ムーンストーン)과 블러드스톤(ブラッドストーン)이 필요하다.

8 잭의 화염 부근에서 프라지오레에게 싸움을 걸고 살아서 나온다. 도망을 쳐도 좋고 싸워서 이겨도 좋다.

9 개구리에게 돌아가서 말을 걸고 냄비와 개구리를 번갈아 조사하면 사람이 되어 승천한다. 제일 처음에 있던 집으로 돌아간다.

10 상자를 열고 행복의 코인(幸せのコイン)을 얻는다. 시나리오 클리어.

▲고깔

▲맨드라고라

▲잭의 화염

▲벌집

▲문스톤과 블러드스톤이 있는 유적

▲싸움걸고

▲도망치기. HP를 빼기기는 하지만 무시할 것

▲인간이 되는 리자

4. 양지 속의 암인(闇人)

프롤로그

어이 거기 너? 여기서 못 보던 얼굴인데? 그 마을 소문을 듣고 온 소서리언이냐? 좋게 말할 때 관둬라. 펜타워 왕에게 얼마나 계약금을 받았는지는 모르겠는데 말야. 아무리 돈이 많아도 목숨과는 바꿀 수 없잖아. 어찌되었든 그 마을은 저주받았으니까 말이지. 쭉 밤중에 외출이 금지되었다는 게 있잖아. "소문의 그게" 살고 있다는 전설이 있기 때문이야. 하지만 이 전에 지진으로 산이 무너진 이래 점점 저주가 가혹해졌어. 대체 흡혈귀라고 하면 옛날부터 암흑의 귀족이라고 딱 정해져 있잖아. 그런데 당당히 백주 대낮에 나타나서 소녀를 납치해 간다니 놀라지 않을 수 있겠어? 불쌍하게도 그 마을에 최근 빼가 많이 팔린대. 왜냐고? 흡혈귀의 희생자가 된 녀석들이 무덤에서 부활하지 않게 하기 무덤째로 고정시키기 위해서래. 우와 무섭다 무서워.

그렇게 괴상한 이야기만 떠도는 마을이니까 살고 있는 녀석들도 기분 더럽겠지. 거의 모든 마을 사람들은 마을을 버리고 친지들에게 부탁해서 어딘가 떠나버렸데. 남은 건 노인들과 제물로 선택된 소녀들 뿐이라더라. 불쌍하게도 어떤 소녀는 몰래 마을을 빠져나가려다 정신나갔는지 언젠지 흡혈귀에게 습격당한 사체로 발견되었데. 저 마을은 옛날부터 과부가 많아서 근처 마을 젊은이들에게 일을 부탁하면 너도나도 해준다고 나서서 그걸 가지고 싸웠다고 하네 글쎄. 흡혈귀 소동이 일어난 이래로는 목숨이 아까운지 아무도 안 간다니 웃기지?

얼래? 잔이 다 비었네. 한 잔 더할래? 이 가게의 빨간 와인은 입에 맞는다니까. 뭐야, 벌써 취했다고? 그럼 좀 기다려라. 토마토 쥬스를 가져 올 테니….

모험의 목적

흡혈귀 전설을 지닌 마을의 뒷산이 무너진 이래, 이 마을에서는 이상한 현상이 계속해서 일어나게 되었다. 그 마을에 사는 사람들은 서로의 눈을 피하고 이방인에게는 입을 열지 않는다. 더욱이 흡혈귀가 대낮에 사람을 죽인다고 하는 사건까지 일어나고…, 펜타워의 왕은 저주받았다고 하는 이 마을에 소서리언을 파견하기로 결정하고 사건의 타개를 요청했다. 이 마을의 저주의 원흉을 발견하여 해결할 수 있을까?

플로우 차트

1 장로의 집으로 가서 말을 건다(참고로 시나리오 1과 같은 마을임)

2 묘지에서 메리벨(メリベール)의 묘에 말을 건다.

▲묘에 말을 걸면 장로 아들이 튀어나온다

3 다시 장로의 집으로 가서 말을 건다

4 물레방앗간 옆의 다리를 건너본다. 전서구가 오면 호수가 있는 산으로 올라간다.

5 나무 아래의 장로 아들에게 말을 걸어 물레방앗간의 열쇠(水車小屋の鍵)를 얻자.

6 방앗간 지하에서 좌측 아래와 좌측 위쪽의 둥근 핸들을 순서대로 돌린다.

▲이 핸들과

▲이 핸들이다

7 맵 좌측 하단 부근에서 붉은 이끼(赤い苔)를 얻고 좌측 위쪽의 스위치를 조사한다.

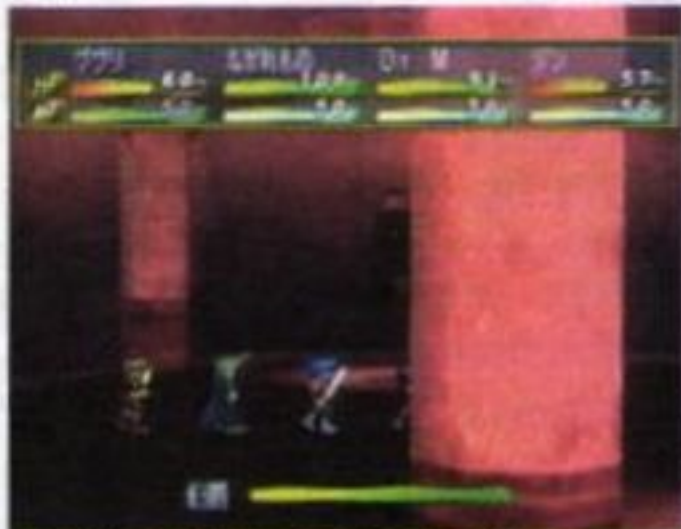
8 우측 맨 끝에 있는 긴 사다리를 타고 위로 올라간다.

9 저택으로 들어가면 세 번째 방으로 들어가서 일기를 읽는다.

10 장로의 아들이 있는 산까지 돌아간다. 말을 두 번 걸어서 붉은 이끼를 물에 푼다.

▲무비를 본다

11 저택의 가장 마지막 방에 들어간다. 거울 중 하나가 통로로 되어 있다.

12 백작과의 보스전. 이기면 시나리오 클리어.

▲어렵다. HEAL 필수. 점프 공격 필수

13 장로와 메어리(メアリー)에게 아이템을 회수한다.

5. 하늘의 신들

프롤로그

10대의 모험. 자기 혼자서는 아무 것도 할 수 없었다. 경험을 쌓은 연상의 모험자의 뒤를 따라 걷고 생각 없이 검을 휘둘렀다.

20대의 모험. 처음으로 사람을 죽였다. "네가 쓰러트린 것은 몬스터가 아냐. 너와 같은 인간이야.". 꿈속에서 그런 소리에 시달렸다.

30대의 모험. 펜타워를 뒤로했다. 바다를 건너며 파도에 흔들리며 시야에 들어온 타국의 마을을 보면서 세계가 넓음을 실감했다.

40대의 모험. 드래곤과 만났다. 암흑보다도 검은 날개를 펼친 거대한 용의 자태는 내게 진정한 공포와 외경의 감정을 가르쳐 주었다.

50대의 모험. 자신의 실수로 동료를 죽게 했다. 전사로서 싸우며 살아온 나는 이 나이로는 더 이상 싸울 수 없다고 생각했다.

최후의 모험. 신을 보았다. 이 모험을 최후로 은퇴해야겠다고 생각한 내게는 괴로운 싸움이었지만 그 보답은 인생최고의 체험이었다.

그 모험은 펜타워 왕도의 변경의 마을에서 피난민이 온 사건에서 시작되었다. 행렬은 어둡고 지쳐 보였다. 나는 흐느끼는 소녀를 달래며 무슨 일이 있었는지 물었다. 진흙이 묻은 손으로 눈물을 닦은 탓에 검게 된 얼굴로 소녀는 말했다.

"신님이 화가 났대요. 술이랑 먹을 걸 드려도 화가 났대요. 무녀님은 우리들의 마음이 검어서 화가 났다고 했어요…."

신이 분노한 이유 따위 어찌되든 상관없었다. 마을 사람들의 마음이 검다고 해도 이런 작은 아이에게 까지 죄를 묻다니 아무리 신이라도 난 용서할 수 없었다. 신과 직접 담판을 지어야겠다. 그렇게 생각한 나는 옛날 동료들을 모아 사람의 발이 닿을 수 없는 영역인 신들이 사는 산으로 향했다. 그때 나는 커다란 오해를 하고 있었지만 그것을 후회하지는 않는다. 그 오해도 결국 풀렸고 오해한 덕분에 평생 잊을 수 없는 멋진 최후의 모험을 나는 경험했기 때문에….

모험의 목적

아버지 신 유이타, 태양의 신 페리스, 대장장이 신 페토스, 술의 신 듀온, 문(door)의 신 노네임, 미의 여신 비누스. 모두 펜타워의 이름 높은 신들이다. 그들은 산악지방에 있는 데다가 하늘 높이 뻗은 "신들의 정원"이라 불리는 봉우리 끝에 산다고 전해진다. 그 "신들의 정원"의 기슭에 있는 조그마한 마을에서 많은 이변이 일어났다. 호우가 온 것도 아닌데 강이 범람하고, 마른 하늘에 날벼락이 내리고 수확이 계절인데 보리가 말라 가고…. 마을의 서면에게 들으면 "사람들의 마음이 더러워졌기 때문에 신들이 화났다." 라고 한다.

하지만 마을 사람들이 많은 공물과 같은 기도를 드려도 신들의 분노는 그칠 줄 몰랐다. 만족스러운 생활을 할 수 없게 된 사람들은 할 수 없이 펜타워 왕도로 도망쳐 온 것이다. 신들의 분노에 불안과 의문을 품은 왕은 곧 "신들의 정원"에 가서 신과 담판을 지으라는 가혹한 포고를 내렸는데….

플로우 차트

1 가장 우측에 위치한 민가를 뒤져서 붉은 씨앗(赤い種)을 얻는다.

2 우측으로 계속 진행. 계곡을 빠져나와 노네임(ノーネーム)에게 말을 건다.

3 마을 가장 좌측에 있는 집에 들어가서 포도주(ぶどう酒)를 얻는다.

4 다시 노네임에게 돌아가서 하늘로 통하는 엘리베이터를 연다.

5 거대한 커튼을 조사한다. 유이타(ユイター)에게 말을 걸어 계곡으로 쫓겨난다.

6 마을로 돌아가던 중 자동으로 이벤트 발생. 줄기를 타고 올라간다.

7 계곡 위쪽의 구역은 아래부터 3단으로 구성되어 있다. 2단째에서 내려서 문으로 들어가 페토스(ペトス)에게 말을 건다.

8 3단째에서 좌측으로 내려 페리스에게 말을 걸어 화염의 씨앗(炎の種)를 얻는다.

9 페토스에게 돌아가 황금 술(黃金の酒)을 얻는다. 1단째의 듀온(デュオン)에게 말을 건다.

10 줄기를 타고 내려가 줄기 윗부분에서 붉은 열매(赤い果實)를 얻는다.

11 페리스에게 돌아가서 20골드를 얻자. 3단째 우측으로 가서 비누스(ビヌス)에게 말을 건다.

12 2단째 좌측으로 가서 안나(アンナ)를 동료로 만든다.

▲갑자기 등장하는 커다란 얼굴에 당황하지 말자

13 비누스에게 돌아가서 은 하프(銀の竪琴)를 얻는다.

14 유이타에게 돌아간다. 무비 후 안나가 파티에서 제외된다.

▲그나마 가장 낫다

▲처음에 움직이지 않으므로 집중 구타

15 줄기로 돌아간다. 도중에 전사의 방패(戰士の盾)를 얻는다.

16 비누스에게 50골드를 받고 마을로 돌아간다.

17 마을의 포도주를 얻었던 집에서 이별 셔먼과 보스전.

18 이기면 신의 팔찌(神の腕輪)를 얻는다.

▶신의 팔찌는 능력이 좋으므로 그대로 가지고 튀어도 된다

19 마을을 집집마다 돌며 돈을 걷는다(…).

▲돈은 꼭 사람만 주는 것은 아니다

20 유이타에게 신의 팔찌를 넘긴다.

21 시나리오 클리어

6. 로맨시아

프롤로그

"어머~마리노 아주머니, 오랜만이네용."

"어머나, 펭기 부인, 저엉말 오랜만이네. 커다란 바구니 들고 가시는 거 보니까 장 보러 가시나 보죠?"

"그래요. 남편이 로맨시아에 간다니까, 건조식량이라던가 약초라던가 사야할 물건이 많으니까요."

"그거 큰일이네요. 설마 로맨시아라면 그거 말하는 거예요?"

"예, 그거예요. 아무래도 세리나인가 하는 공주님이 납치된 것 같아서요. 그래서 공주님을 구출한 사람에게는 상당한 사례가 나온데요. 있잖아요, 우리 집 남편이 상금 사냥꾼이잖아요. 그런데 최근에 큰 사건이 없어서 놀고 있던 차에…."

"그렇죠. 아마, 아스카 씨네 남편도 로맨시아에 간다고 했어요. 그런 직업을 가진 남편은 참 고생스럽겠네요. 거기에 비하면 우리 바깥양반은 아침부터 술이나 퍼마시고!!"

"어머, 남편 분도 농사때문에 고생하시잖아요. 요새같이 땅이 척박한 때에는 더 고생이시겠죠."

"아~뇨, 오늘은 '오~랫만에 쉬자. 술이나 마시러 갈까.'라면서 아침부터 술집에 박혀있는 거예요. 매일 마시는 주제에 일부러 저렇게 티를 내나!!"

"…어머, 저도 참. 장 보는 걸 까맣게 잊고 있었네요. 빨리 돌아가서 남편 여행 준비도 해야 하는데. 미안한데요 부인, 저 슬슬 가볼게요."

"그래요. 그거 섭섭하네요. 아, 맞다, 약초라면 오리버의 약초가게에서 세일중이라니까 거기 가보면 어때요?"

"어머, 그걸 몰랐네요. 그럼 또 봐요."

"남편께도 안부 전해 주세요. 그럼."

모험의 목적

펜타워 왕국에는 평화로운 때가 흐르고 있었다. 요 수개월 동안 작은 사건 하나 일어나지 않고 사람들은 하품을 반복하는 생활을 보내고 있었다. 그것은 모두가 바라던 생활이었지만 인지상정이라. 평온한 날들이 계속되면 될수록 마음 어딘가에서 사건을 바라게 되어 있다. 또한 평화로운 때는 뒤집어서 말하면 지옥의 때이기도 하다. 사건을 해결하는 걸로 생계를 꾸려가는 모험자들에게는….

그런 펜타워 왕국에 하나의 소문이 흘러들었다. 로맨시아 왕국에서 큰 사건이 일어난 듯하다는 것이다. 소문의 내용은 로맨시아의 지보(至寶)라 일컬어지는 세리나 공주가 누군가에게 납치되었다라는 것이다. 게다가 공주를 구해내는 자에게는 거액의 상금이 내려진다라는 누구라도 귀가 솔깃할 소문도 유포되었다. 사우나와도 같은 늘어진 생활에 종지부를 찍을 찬스에 펜타워의 피 끓는 많은 모험자들이 날뛰지 않을 수가 없었다.

플로우 차트

[주의: 이 시나리오에는 의사와 점쟁이가 반드시 필요함.]

1 성을 지나 처음에 있는 집에서 의사 캐릭터로 말을 건다.

2 두 번째 있는 집에서도 의사 캐릭터로 말을 걸어 병을 고치면 현자의 지팡이(賢者の杖)를 얻을 수 있다.

3 호수에 보면 블록이 세 개 보인다. 가운데, 왼쪽, 오른쪽 순으로 위에서 누른다.

4 호수를 지나 언덕을 내려가면 좌측에 입구가 보인다. 입구로 들어가 문으로 들어간다.

▲의외로 잘 안 보인다

5 요정에게 점쟁이 캐릭터로 말을 걸면 황금 열쇠(黄金の鍵)를 얻을 수 있다.

6 수로로 나가서 처음에 병을 고쳐주었던 사람에게 가면 선인의 옷(仙人の衣)를 받을 수 있다.

7 교회로 가서 수령의 약(樹齢の薬)약을 얻는다.

▲위대하신 수령 동무…의 약이 아니다

8 우측으로 쭈욱 가면 음악과 분위기가 변하고 몬스터가 출현하는 곳이 나온다. 그곳에서 지하로 들어가는 사다리를 탄다.

▲이 사다리다

9 지하로 내려가 왼쪽 맨 끝 사다리로 올라간다.

10 프레디 왕자가 돼지 모양으로 변해있지만 수령의 약으로 사람으로 만든다. 고대 문자 두루말이(古代文字の巻物)를 얻는다.

11 문으로 나가서 계속해서 우측으로 간다. 고개를 넘어 왼쪽을 보면 현자의 지팡이로 열 수 있는 문이 있다.

▲역시 잘 안 보인다

12 문으로 들어가서 감옥에 갇힌 요정을 구해낸다.

13 황금의 열쇠를 주었던 요정에게 되돌아가서 말을 건다.

14 다시 지상으로 올라가 마을 좌측의 환자가 있던 집에서 선인의 옷(仙人の衣)를 받고 우측 끝까지 진행하여 성으로 들어간다. 아졸바(アゾルバ)왕에게 말을 건다(3번).

15 오른쪽으로 진행, 문으로 들어가 지하를 나아간다. 가장 안쪽의 세리나 공주(セリナ姫)를 구해내면 파티에 들어온다.

▶능력치는 레벨이 아까울 정도로 형편없다

16 로맨시아 왕에게 돌아간다. 세리나가 파티에서 빠진 후에 다시 말을 건다. 세리나에게서 아이템을 회수한다.

▲무비에서 보면 이마가 괴상하게 넓은 것을 알 수 있다

17 아졸바 왕에게 가서 말을 건다.

18 화산으로 들어간다.

◀데미지는 감수하지

19 지하로 내려가 드래곤 슬레이어(ドラゴンスレイヤー)를 얻는다.

▲여기로 내려가

▲이 사람에게 받는다

20 다시 올라가 위쪽 사람에게 말을 걸면 현자의 지팡이로 다리를 놓는다

21 다리를 건너가면 바이데스와 보스전. 이기면 시나리오 클리어.

22 아졸바 왕과 로맨시아 왕에게 각각 아이템과 돈을 회수한다.

▲엽기적으로 잘라지는 용이다

7. 홍옥(紅玉)의 비밀

프롤로그

친애하는 니프트에게

용건만 씁니다. 며칠 전에 하늘에서 붉게 빛나는 돌이 숲 어귀에 떨어졌습니다. 본 사람들이 말하길 돌은 마치 피처럼 붉어서 매우 수상한 빛을 뿜는다고 합니다. 물론 당신도 알듯이 저는 눈이 멀어서 그걸 확인하진 못했지만요.

처음에는 모두 돌을 꺼려했습니다. 하지만 점점 돌에 매료되어니 언제부터인가 그것을 숭배하기 시작했습니다. 돌은 홍옥이란 이름 붙여져 숲에서 가장 높은 나무 꼭대기에 만들어진 커

다란 천칭 가운데에 바쳐졌습니다.

그리하여 이 홍옥은 날이 갈수록 숲의 동료들을 유혹하는 것이었습니다. 바로 며칠 전 일이라고 생각합니다만, 어쩌면 좀 더 전이었을지도 모릅니다 그 날은 아침부터 기르고 있는 누에들이 소란스러웠습니다. 누에 방에 가보니 누에들이 문을 부수고 날뛰고 있는 것을 보지 않아도 알 수 있었습니다. 지금까지 그런 일은 한번도 없었습니다

처음 겪는 일에 전 놀라서 모두에게 어떻게 해야 좋을지 물어보려고 생각했습니다. 밖에 나가려고 문에 다가간 순간 저는 숲에 찾아온 공포를 알아차렸습니다. 문 너머에서 숲의 동료들이 제 집의 누에와 마찬가지로 높은 비명을 울리면서 날뛰고 있다 그런 기척을 느낀 것입니다

그 홍옥 때문이다 저는 그렇게 생각했습니다. 하지만 힘이 없는 저로서는 아무 것도 할 수 없이 단지 숲의 모두가 제정신을 차리는 것을 집에 틀어박혀서 기다렸습니다. 하지만 오늘, 펜타워 왕국에서 구원자가 왔습니다. 그들은 이 사태를 타파하기 위해서는 당신의 힘이 필요하다고 했습니다. 언제나 지하에 있는 기계에서 떨어지지 않는 당신이라면 홍옥의 빛을 보지 않았을 거라 믿고 펜을 듭니다 제 부탁입니다. 그들에게 협력해 주십시오.

누에 장인 테토 씀

모험의 목적

하늘에도 닿는다고 하는 거목이 자라고 산다는 숲. 이 숲에는 자연을 사랑하는 온화한 엘프들이 옛날부터 살고 있었다. 그들은 나무에 구멍을 뚫어 집을 만들고 나무 사이에 다리를 놓아 이 숲을 하나의 마을로서 이용하고 있었다. 그들의 생활은 평화 그 자체로 그것이 영원히 이어질 것이라고 누구나 믿었다. 하지만 어느 날 숲에 떨어진 돌에 의해 평화로운 날들에 종지부가 찍혔다. 그 돌이 방출하는 붉은 빛은 그것을 본 모든 생물을 광폭화시키는 무서운 마력을 지니고 있었다. 각자의 사정으로 빛을 보지 않고 넘어간 소수를 제외한 숲의 엘프들은 모두 마음을 잃고 광폭화되었다. 숲에 사는 다른 생물들에게도 돌의 마력은 뻗쳐서 그들은 반 몬스터와 되어 버렸다. 엘프와 다른 동물들을 정상으로 되돌리고 이 숲에 다시 평화를 돌려놓기 위해서는 돌이 가진 마력을 빼앗아야만 한다. 하지만 이 돌의 힘을 봉인할 수 있는 방법을 아는 자는 한 사람도 없었다.

플로우 차트

1 Ⓐ바닥에서 제일 처음 보이는 사다리를 타고 위로 올라가서 나무 안으로 들어간다.

2 위쪽으로 올라가면 우측으로 가서 바로 아래층으로 내려간다.

3 좌측으로 이동해서 끝까지 가면 나무 안으로 들어가서 위쪽으로 나간다. 좌측으로 가서 밑으로 떨어지면 어느 집으로 들어갈 수 있다.

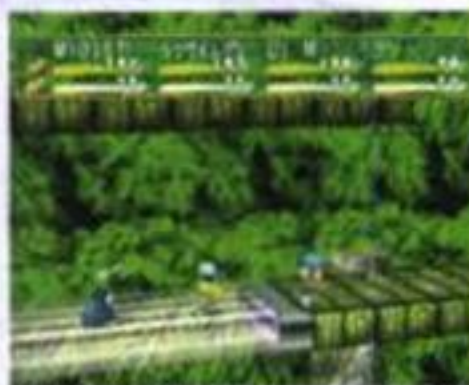
▲추락

▲성공

4 엘프에게서 요정의 물방울(妖精のしずく)를 얻는다.

5 Ⓐ의 행동을 반복하여 위쪽까지 간다.

6 좌측으로 이동하여 나무로 들어가 더 위쪽으로 올라간다.

7 우측으로 이동하면 바닥이 허한 곳을 요정의 물방울로 굳힌 후에 그곳을 건넌 후 우측으로 떨어진다.

▲사실은 대시 점프로 건널 수도 있다

8 떨어진 곳에서 우측으로 이동한다. 요정의 물방울이 있지만 아직은 줍지 말자.

▲사실은 대시 점프로 건널 수도 있다

9 우측의 나무로 들어가 위쪽으로 향한다.

10 Ⓑ빛의 엘리베이터가 보인다. 엘리베이터로 올라라가서 좌측의 나무 구멍으로 들어간다.

11 Ⓒ다크 엘프 대량 등장. 엄청나게 강하므로 주의. 대처하면서 위쪽으로 올라간다.

▲다크 엘프는 정말 강하므로 유인 살해로 전부 물리치고 진행하자

12 위쪽으로 올라가면 좌측으로 떨어진다.

13 회색 집으로 들어간다. 누에를 처치한다.

▲이곳이 누에 우리

14 회색 집을 나와서 아래에 있는 집으로 들어간다.

15 테토(テト)에게 말을 걸어 편지(手紙)를 받는다.

16 맵 가장 아래로 떨어져서 우측 끝 부분의 홈에서 아래를 눌러 지하로 들어간다.

17 안 쪽의 엘프에게 말을 걸고 스위치를 조사하여 엘리베이터를 끈다.

18 Ⓑ까지 돌아가서 엘리베이터 옆집으로 들어간다.

19 엘프에게 말을 걸고 Ⓐ까지 돌아가서 좌측으로 간다.

20 대시 점프로 좌측으로 뛴다. 까마귀 둥지에 착지하여 조사하면 요정의 물방울을 얻을 수 있다.

▲조금 어렵다

21 Ⓑ까지 돌아간다. 도중에 박혀있는 요정의 물방울은 가져와도 좋다Ⓘ.

22 Ⓒ을 거쳐 맨 위로 올라가면 우측으로 가서 요정의 물방울을 사용한다.

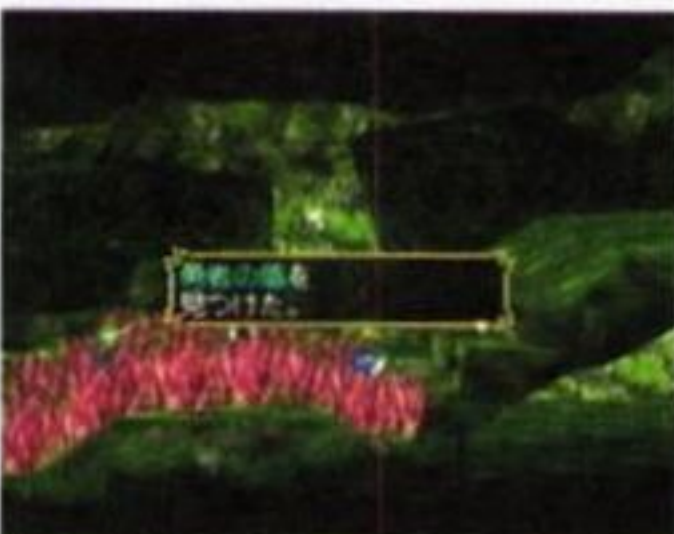
23 요정의 물방울로 생긴 다리 가운데에 나뭇잎으로 된 입구가 있으므로 들어간다.

24 다크 엘프(적이 아님)에게 말을 건다.

25 우측으로 진행하여 입구로 들어가면 허한 바닥이 재등장한다. Ⓓ에서 요정의 물방울을 가져온 사람은 꽃아서 통과, 그렇지 않으면 대시 점프로 건넌다.

26 왼쪽 끝에 있는 천칭이 기울어 있다. 일단 우측 천칭으로 들어간다.

27 모스 자이언트와 보스전. 이긴 후에 바깥으로 나와 좌측으로 들어간다.

28 홍옥(紅玉)을 얻는다. Ⓐ로 돌아가 우측 끝에서 대시 점프로 현자의 집으로 간다.

29 숲의 현자에게 말을 걸고 폭포에 홍옥을 담그면 노란 보석(黃色い寶石)으로 변한다. 시나리오 클리어.

30 지하, 천칭 부근의 까마귀 집, 요정의 물방울이 있던 까마귀 집, 누에 우리에서 아이템을 얻을 수 있다.

▲HEAL만 있으면 그다지 어렵지 않다

▲아이템들이 하나같이 화려하다

8. 잃어버린 타리스만

프롤로그

…펜타워 성을 장식하는 수목들에서 낙엽이 떨어지고, 쓸쓸해진 나뭇가지에는 엷게 내린 눈이 쌓여있다. 길을 가는 사람들은 모두 몸을 움츠리고 왕도는 완전히 겨울 분위기였다. 하지만 계절은 봄이었다. 원래대로라면 나무에는 울창함 가득하고, 무거운 옷을 벗은 사람들이 밝은 미소를 띄워야 할 시기인데도 말이다.

"타리스만에 이변이 일어난 거야."

그런 소문이 갑자기 다가온 추위와 함께 펜타워에 퍼지고 있었다. 자연을 조정하는 힘을 지닌 타리스만. 그 신비한 돌의 힘은 계산할 수 없을 정도여서 금 태좌에 봉인되어 있는데도 주위에 광대한 숲을 만들 정도였다. 그 숲은 펜타워 왕도에서 그리 멀지 않은 장소였다. 타리스만이 놓인 숲의 이야기를 웅성거리던 사람들은 얼마 전에 왕도에 퍼졌던 소문을 떠올렸다. 그것은,

"타리스만의 숲에 사신교의 교조와 신자들이 살기 시작했다."

라고 하는 사람들의 마음에 불안을 남기는 소문이었다.

국왕의 대응은 신속하여 펜타워에 눈이 내린 그 날, 유능한 모험자들을 소집하여 우수한 파티를 편성했다. 그리고 그들에게 타리스만의 숲으로 떠나 타리스만에 어떤 이변이 일어났는가를 조사하도록 명령했다. 곧 펜타워를 출발한 파티는 그 다음날 목표인 타리스만의 숲에 도착했다. 막 피어난 초목이 왕성하게 자라나는 숲은 이전과 다르지 않은 듯 했다. 하지만 갑자기 이변이 일어났다. 서성거리고 있던 모험자의 눈앞에 사람 키 정도 되는 나무가 갑자기 하늘에 닿을 정도로 변화한 것이다.

역시 자연의 밸런스가 붕괴되고 있다! 정신을 차린 모험자들은 모두 타리스만이 놓인 제단으로 향했다. 하지만 거기에 타리스만은 없었고 그들은 망연자실해야 했다. 그리고 나라에 덮쳐온 위기를 새삼스레 인식하면서 잃어버린 타리스만의 해방을 좇아 걷기 시작했다.

모험의 목적

언제부터인가 자연을 조정하는 힘을 지닌 마법의 돌이 펜타워 국토에 있었다. 타리스만이라 불리는 그 돌의 힘은 자신의 주위에 광대한 숲을 만들 정도였다. 초자연적인 비밀에 둘러싸인 타리스만은 그 힘을 억제하기 위해 금 태좌에 봉인되어 숲의 깊은 곳에 보존되어 있었다. 펜타워의 자연은 이 돌의 힘에 의존하는 점이 많았다. 어느 날 계절은 봄인데 펜타워 왕도의 나무가 마르기 시작하고 눈이 내리기 시작했다. 돌연한 이변에 직면한 사람들 사이에서는
"타리스만에 뭔가 일어났다."
라던가
"사신교 사람들의 짓이다."
라는 불길한 소문이 퍼지고 있었다. 즉시 자연의 밸런스가 붕괴된 원인을 조사하기 위해 모험자 일행이 왕의 명령에 의해 타리스만의 숲에 파견되었다. 그것을 배웅하는 사람들은 단지 그들의 무사를 빌 수밖에 없었다. 대체 타리스만에 어떤 일이 일어났으며 누구의 소행일까….

플로우 차트

1 시작 지점에 있는 문으로 들어가 하늘의 소리를 듣고 금 태좌(金の台座)를 얻는다.

2 언덕 부근의 힐 자이언트를 전멸시키면 에메랄드 반지(エメラルドの指輪)를 얻을 수 있다.

3 언덕을 내려가서 좌측으로 진행하여 수액이 든 항아리(樹液の入った壺)를 입수한다.

4 건물로 들어가서 사신상을 조사하여 벽을 열고 들어간다.

5 안쪽에서 데히델과 보스전.

▲공격력이 꽤 높다

6 이기면 다이아 지팡이(ダイヤの杖)를 얻는다.

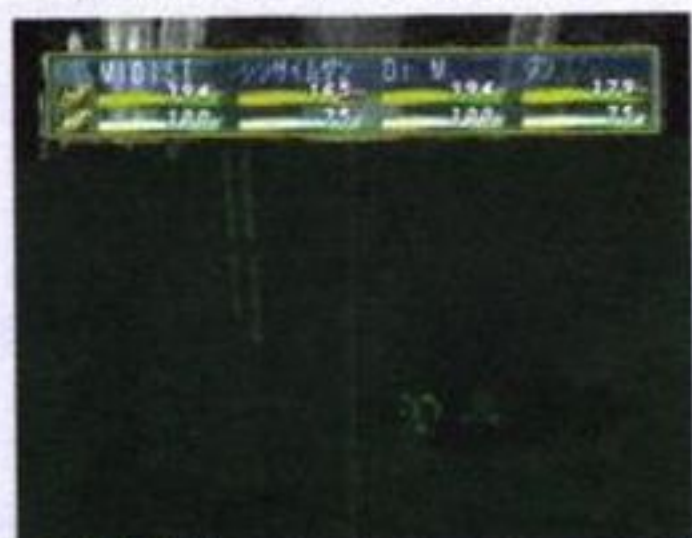
7 오른쪽 문으로 들어가서 오른쪽의 에메랄드 반지로 열 수 있는 문을 열고 들어간다.

8 명상하고 있는 사람의 명상을 멈춘다.

9 방에서 나와 좌측 끝의 방으로 들어간다.

10 통로 좌측으로 진행, 커다란 벽이 있는 곳에서 문으로 들어간다.

▲여기서 막히지만

11 좌측 하단에 문이 보인다. 두 번 조사하여 열고 들어간다.

12 아까의 큰 벽이 떨어진다. 열린 입구로 들어가서 다시 안쪽의 문을 열고 들어간다.

▲이렇게 열린다

13 우측의 리아(リーア)에게 말을 건다.

14 좌측 출구로 나간다. 우물 아래로 나오게 된다.

15 사다리로 우물을 나간다. 금 태좌를 떨어트린다(자동).

▲찾아보았자 없으므로 무시하고 간다

16 우물에서 나와서 우측 끝 언덕으로 올라가 집으로 들어간다.

17 제노반(ジェノバン)에게 말을 건다.

▲그냥 사라지면 성공

18 리아에게 보고한다. 도중의 숨겨진 문은 일단 무시.

19 보고를 마친 후에 제노반이 잡혀있던 집 아래의 구멍으로 들어간다.

20 안으로 계속 들어가서 좌측 구석에서 감옥 열쇠(牢屋の鍵)를 얻는다.

◀감옥 열쇠의 위치

21 아까의 숨겨진 문으로 들어간다.

▲이 문을 말함이다

22 오른쪽 끝 문을 열고 제노반에게서 신관의 열쇠(神官の鍵)를 얻는다.

23 나와서 왼쪽 문을 열고 금 태좌를 얻는다. 문이 열리지 않으므로 감옥 열쇠를 대신 올려놓는다.

▲그러면 문이 열린다

24 데히델과 보스전을 했던 곳까지 가서 좌측 문을 신관의 열쇠로 연다.

25 타리스만(タリスマン)을 얻고 감옥 열쇠를 얻었던 곳에서 늪으로 빠져나가 늪을 조사한다.

▲늪은 이리로 들어가야 한다

26 무비가 지나간 후 시나리오 클리어.

9. 암흑의 마도사

프롤로그

"…이 원한, 갚지 않을 수가 없구나. 반드시 이 땅에 부활하여 네놈들에게 복수해주마. 설령 악마에게 혼을 판다더라도 말이다!!"

처형인의 손이 올라가고 남자가 서 있던 형틀이 입을 열었다. 목에 감긴 밧줄이 서서히 목에 죄어들고, 천천히, 정확히 남자의 목숨을 앗아갔다. 그 모습을 보고 웃는 사람은 단 한 사람도 없었지만 남자만이 죽은 얼굴에 미소를 띄우고 있었다. 그 기분 나쁜 웃음은 그곳에 있던 사람들에게 불안감과 공포심을 주기에 충분했다.

교수형에 처해진 남자의 이름은 게디스. 그는 펜타워 왕국에서 1, 2위를 다툴 정도의 우수한 마법사였다. 그 마법의 재능은 대단해서 왕의 직속 마법사로 봉해질 것이라는 이야기도 있었다. 하지만 냉철하고 자기중심적인 성격을 가진 그는 능력은 충분했지만 왕 직속의 마법사로서는 부적격이라고 판단되었다. 그의 왕에 대한 감정은 자신이 얻었

어야 할 역할이 긴 세월 동안의 라이벌인 마법사 오서에게 맡겨진 것 때문에 분노와 증오로 변했다. 오서의 재능은 게디스에게 약간 뒤지지만 그 온화한 성격은 많은 사람들에게 호감을 주어 그것이 높게 평가된 것이었다.

하지만 이기적인 게디스에게는 아무래도 용서할 수 없는 일이었다. 분노한 그는 너무 비도덕적이라 하여 금지된 주문을 사용하여 사람들의 마음을 지배, 펜타워 왕국을 자신의 것으로 하려 하였다. 하지만 악한 마력을 느낀 오서에 의해 게디스의 주문은 효과를 발휘하지 못하고 중지되었다. 그리고 체포된 게디스는 재판에 회부되어 극형에 처해진 것이다. 그로부터 긴 시간이 흘렀다. 70세가 넘은 마법사 오서는 느낄 수 있었다. 뇌리에 점점 이미지가 떠오른다. 어두운 동굴, 마물들, 그리고 게디스. 역시 부활했군, 복수를 위해서. 암흑의 마도사로서 부활한 그는 간단히 나라를 멸망시켜 버리겠지. 그를 쓰러트려야만 해. 노쇠한 자신의 능력에 일말의 불안을 느끼면서 오서는 게디스가 있는 동굴로 떠나갔다.

모험의 목적

반세기 전, 펜타워 왕국을 지배하려고 계획하다 멸해버린 마법사 게디스. 긴 세월을 거쳐 악마에게 혼을 팔아 암흑의 마도사로서 그가 다시 이 세상에 모습을 나타냈다. 그는 사악한 힘을 사용하여 황천에서 사악한 몬스터들을 소환해서 그들을 통솔, 다시 펜타워 왕국을 자신의 것으로 만들려고 획책하고 있다. 그의 암흑 마법과 몬스터들의 힘은 나라를 멸망시키기에는 충분하다. 아직 완전히 부활하지 않은 그는 나라의 변경에 있는 동굴에서 복수의 기회를 호시탐탐 노리고 있다. 그가 완전히 부활하는 때가 멸망의 때이다.

이미 그의 오랜 라이벌이었던 선한 마법사 오서가 그의 야망을 막기 위해 떠났다. 하지만 노쇠한 오서의 힘으로는 마도사 게디스를 막을 수 없을 지도 모른다. 오서의 뒤를 쫓아 나라 변경의 동굴로 향하여 그와 힘을 합쳐 암흑의 마도사 게디스의 사악한 복수극의 막을 내리지 않으면 안된다.

플로우 차트

▲목소리가 정말 짜증난다

1 조금 진행하면 오서의 목소리가 들린다.

2 제일 처음에 있는 문으로 들어간다.

3 통로에 있는 문을 지나서 오른쪽 문으로 들어간다.

4 다시 우측으로 진행한다. 아래층의 기둥이 두 개 붙어있는 곳의 뒤쪽 벽을 잘 보면 폴리곤이 미세하게 깨져있다. 숨겨진 문이므로 들어간다Ⓐ.

▲좀더 정확히는 이 곳이다

5 다크 스토커를 전멸시키면 감옥 열쇠 꾸러미(牢屋の鍵束)를 얻을 수 있다. 통로로 돌아간다.

▲다크 스토커는 내구력이 약간 높은 정도

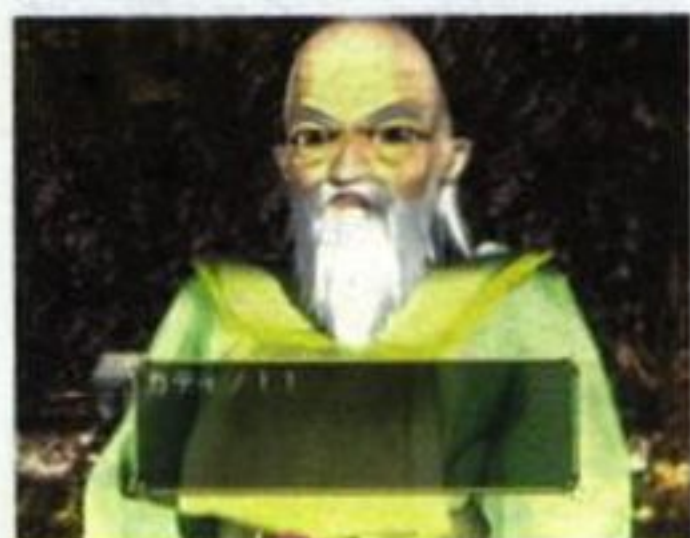
6우측으로 진행하여 위쪽 문으로 들어간다. 오른쪽 감옥에서 오서를 구해낸다. 동료가 된다.

▲다른 검병의 시체들은 단지 이벤트 힌트일 뿐이다

7 Ⓐ로 돌아간다. 오른쪽 감옥으로 들어가서 벽의 색깔이 이상한 벽을 부수고 들어간다.

8 제단에서 달의 돌(月の石)을 얻는다. 안쪽으로 나아가 문을 나오면 출발 지점으로 돌아온다.

9 Ⓑ아래층 우측 끝 문으로 들어간다.

10 오른쪽 구멍에 달의 돌을 꽂고 중앙의 공간에 이상이 생기면 들어간다.

▲이런 식으로 길이 생긴다

11 화염 바닥의 피해를 감수하면서 통과, 문으로 들어간다. 별의 돌(星の石)을 얻는다.

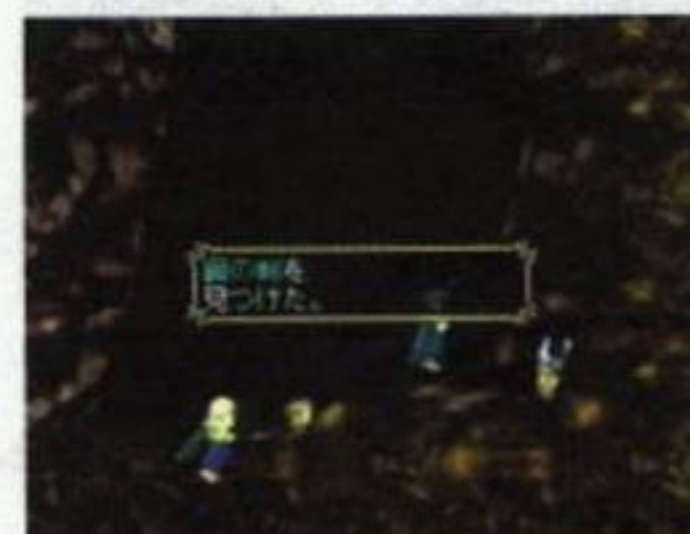
12 우측 문으로 들어가서 두 개의 기둥이 좁게 늘어선 통로로 나오면 통로 사이에서 방향키 아래를 누르자.

▲쑥 들어간다

13 우측으로 진행하여 통로를 빠져나가 빛의 엘리베이터를 이용하여 위로 올라가자.

14 문을 통과하여 나온 가운데 문으로 들어가서 통로를 빠져나가면 처음으로 되돌아간다.

15 Ⓑ로 돌아가 별의 돌을 꽂고 들어간다.

16 블루 드래곤과의 중간 보스전. 이긴 후에 우측 구석에서 강검(鋼の剣)을 얻는다.

▲솔직히 오지 않아도 상관은 없지만 아이템 때문에

17 다시 빠져 나와 달의 돌을 뽑는다.

18 들어가서 우측의 작은 패널을 누른다.

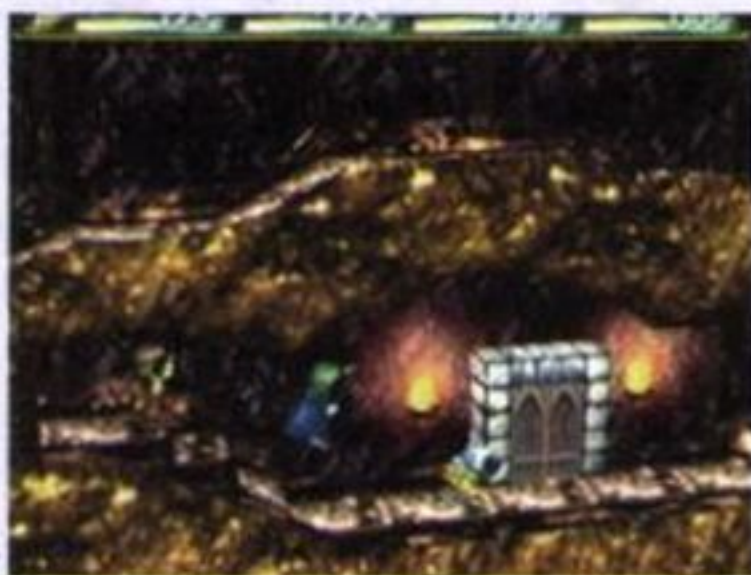
19 Ⓑ로 다시 되돌아가 별의 돌을 뽑고 달의 돌을 꽂는다.

20 계속 안쪽으로 진행한다. 노란 블록

이 쌓인 곳에서 목대기에 있는 문으로 들어간다.

21 태양의 돌(太陽の石)을 얻는다.

22 오서를 구해냈던(Ⓐ부근) 방 아래쪽 문으로 들어간다.

▶이쪽이다

23 게디스와의 보스전. 이기면 시나리오 클리어.

24 화염 바닥과 두 개의 기둥에서 아이템을 회수한다

▶두 개의 기둥이란 여기

10. 시들어 가는 숲의 비극

프롤로그

삐-하는 피리 소리 후에 숲에 전령의 목소리가 울려 퍼졌다.

"숲의 현자님에게서 전달이다. '지하에 피난하여 성스러운 물의 부활을 기다려라.' 라고."

사람들은 불안하게 얼굴을 맞대고 한숨을 토하며 곧 피난 준비를 시작했다.

나는 망연히 숲을 바라보았다. 신록 넘치는 풍요로운 생활을 약속해 주었던 숲이 지금은 말라 비틀어져 병든 기운을 토해내고 있다. 요정의 피를 진하게 이어 받은 우리 숲의 민족에 있어서는 이 병든 기운은 버티기 힘들어, 많은 동료들이 병으로 쓰러졌다. 그렇지 않아도 이전 사건으로 많은 동료들을 잃었는데 어째서 이렇게 이 숲에 불행이 이어지는 걸까…. 숲의 많은 동료들은 지금까지 불행의 연속에 불만감을 나타내며 이 숲을 떠난 것 같다. 하지만 나는 이 숲에서 태어나 이 숲의 바람 소리를 동요 삼아 지금까지 살아왔다. 이제 와서 어디로 간다는 거지?

"어이, 뭘 멍하니 서있어. 빨리 피난하지 않으면 숲의 기운에 당하고 말아."

이 숲에서 떠날 것을 결심한 친구가 가족과 함께 짐을 옮기면서 마을 걸었다

"고맙다, 건강해라…."

나는 손을 들기는 했지만 말과 함께 손을 흔들 수가 없었다. 숲 속에서 들려온 전령의 소리도 점점 숲 바깥으로 가고 있다. 정신을 차려보니 멀리서 희미한 피리소리가 들릴 뿐이다.

'이 숲을 구하고 싶다.'

그 생각만으로 지금 나는 도망치지 않고 여기에 있는 것이겠지. 숲의 현자는 펜타워에 도움을 요청하는 편지를 썼다고 한다. 빨리 와라 소서리언. 이 숲의 숨통이 완전히 끊기기 전에….

모험의 목적

엘프의 숲이 생긴 이래로 마른 적이 없는 성스러운 물이 오염되었다. 성스러운 물은 숲을 지키고 그 성장을 도와준 이 숲의 심장이라고도 말할 수 있는 생명의 근원이다. 하지만 최근 거듭되는 불행에 견디지 못한 걸까. 숲의 생명선이라고도 할 수 있는 성스러운 물의 부활이야말로 이 숲을 구할 수 있는 유일한 수단이다. 서둘러라 소서리언!

플로우 차트

1 바닥에서 줄기를 타고 올라가 좌측 끝에서 대시 점프로 새집에서 검은 뭉치(黒いかたまり)를 얻는다(참고로 시나리오 7의 그 숲이다).

2 새집에서 다시 좌측으로 점프. 다른 새집에서 검은 뭉치를 또 얻는다.

▲여기가 조금 어렵다

3 누에 우리로 가서 누에를 전멸시켜 명주 뭉치(絹のかたまり)를 얻는다.

4 숲의 현자의 집으로 간다. 몬스터를 모두 물리친다.

5 현자에게 말을 걸고 요정의 물방울을 받는다.

6 명주 뭉치를 넘겨준다.

7 숲 지하에서 안쪽에 있는 엘프에게 검은 뭉치의 감정을 받는다. 촉매석(触媒石) 입수.

8 숲의 현자에게 촉매석을 넘겨준다.

9 엘리베이터를 이용하여 천칭이 있는 꼭대기까지 간다.

10 새 둥지에서 검은 뭉치를 입수. 시나리오 클리어 전에 지하에서 감정을 받으면 경험치 1500.

▲클리어하고 나면 보다시피 아무도 없다

11 천칭이 있던 곳의 구멍으로 들어가면 빅 스파이더와 보스전. 이기면 로프를 이용하여 나갈 수 있다.

▲판정이 머리에만 존재한다. 확실히, 천천히 공략할 것

12 숲의 현자에게 말을 건다. 시나리오 클리어.

11. 저주받은 오아시스

프롤로그

펜타위 왕국의 역사를 모아 한 권의 책으로 만든다는 대작업도 종반을 맞이하고 있었다. 뭔가 잊어먹은 것이 없나하고 정리되지 않은 양피지의 매듭을 풀던 나는 내 친구인 섬즈와 함께 체험했던 한 나라의 위기에 대한 기록을 발견하였다. 나는 그것을 '저주받은 오아시스' 사건이라 이름 붙혔다.

…어느 날 오후 무렵이었다. 막 해결한 모험의 자료 정리를 끝낸 나는 늦은 아침 식사에 키퍼(청어 훈제)를 먹었다. 그때 계단에서 커다란 발소리가 나는가 생각했는데, 곧 문이 열리면서 숨을 헐떡이는 섬즈의 모습이 나타났다.

"허드슨, 사건이다! 사막의 오아시스가 사막왕 루완에게 오염되었다는 이야기로 나라는 대소동이다. 이건 대사건이야!"

"뭐야 섬즈, 그렇게 오버나 하고. 중대한 사건이라고 해도 우린 모험자잖아. 그런 추태를 보이는 게 아냐. 일단 그 사막에는 아무도 안 살아. 오아시스가 좀 더럽혀 졌다고 아무도 곤란한 일은 없잖아."

"이런 허드슨. 자넨 언제나 그렇다니까. 그러니 그 키퍼도 먹을 수 없게 되지."

"이런 섬즈. 자넨 언제나 그래. 부탁이니까 내가 이해할 수 있도록 제대로 설명을 해줘봐."

나는 섬즈에게 잔소리를 하면서 키퍼의 생산지를 떠올리고는 퍼뜩 정신을 차렸다.

"그 모양을 보니 눈치챈 것 같군. 허드슨. 키퍼를 운송해오는 대상은 그 사막을 지날 수밖에 없어. 그 루트에 있는 유일한 오아시스를 쓸 수 없게 되면 우리들은 키퍼를 먹을 수 없게 된다니까. 그것뿐만이 아냐. 그 루트를 사용해서 이 나라로 오는 물건은 펜타위에 있어서 중요한 물건들 뿐이야. 이걸 대사건이라고 안하면 뭐라고 하지?"

"큰일이다! 한시라도 빨리 오아시스를 정화하지 않으면 나라는 대혼란에 빠진다!!"

"그래, 허드슨. 빨리 모험 준비를 하도록."

모험의 목적

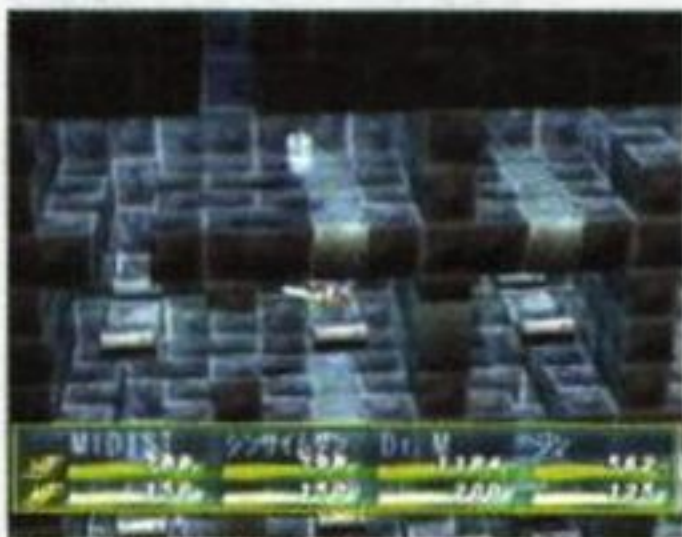
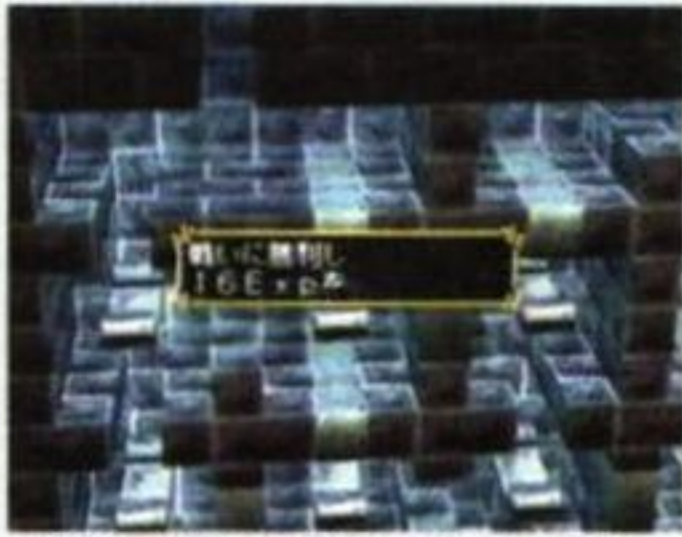
교역도시 바라지. 그곳에는 수많은 진귀한 물품과 귀중한 산물이 모여있어 주위의 제국은 바라지를 중요지로 취급하여 그것들을 손에 넣고 싶어 하는 것이었다. 펜타위 왕국도 예외가 아니어서 바라지에 끊임없이 대상을 보내고 있다. 하지만 양국 사이에는 커다란 사막이 있어서 그 중간 지점에 있는 오아시스가 없으면 상업 루트를 유지하는 것은 불가능했다.
그 사막에서 약간 떨어진 곳에 자신을 사막의 왕이라 칭하는 루완이라는 자가 사람들 몰래 성을 지어놓고 있었다. 대략 300살 정도가 되는 그는 태어나서부터 이 사막을 지배해왔다. 하지만 수십년전 오아시스가 출현하여 수많은 대상이 사막에 발을 들여놓게 되었다. 인간을 싫어하는 루완이 그것을 용서할 리가 없었고 분노하는 그는 대상의 생명줄기인 오아시스에 저주를 걸어 오염시켰다. 당장이라도 그 저주를 풀지 않으면 펜타위 왕국에 있어 중요한 많은 교역품이 바라지에서 운송될 수가 없다. 모험자들은 서둘러야만 할 것이다.

플로우 차트

1 오른쪽으로 계속 전진, 사막을 지나 성으로 들어간다.

2 분수를 지나 위로 올라간다. Ⓐ복도에 바질리스크가 대량으로 나온다.

▲바질리스크에게 당으면 잘못하면 석화되므로 세이브를 자주하자

3 가장 좌측 문으로 들어가서 안쪽으로 계속 진행하면 수로가 나온다.

▲발판 위에서 계속 아래를 눌러

▲경험치를 얻은 후에 진행하는 것이 말 숙터진다

4 Ⓑ수로의 문은 발판 위에서 방향키 아래를 누르면 바뀐다(적을 찍어 죽일 수도 있다). 좌측 끝까지 진행하여 위로 올라간다.

5 위로 올라가 기름(油)을 집는다(하얀 병).

6 Ⓐ로 되돌아가 좌측에서 세 번째 또는 네 번째 문으로 들어간다Ⓒ. 기계 장치를 조사한다.

7 Ⓑ로 되돌아가 다시 기름을 집어 Ⓐ로 되돌아간다.

8 Ⓒ에서 들어가지 않았던 문으로 들어가 장치를 조사하면 무비가 나온다.

▲왼쪽에서 두 번째 문으로 들어가 보면

▲루완과의 보스전. 골드 드래곤에게는 판정이 없다. 공격력을 제외하면 쉬운 상대. 굳이 상대할 필요는 없다

9 분수가 있는 광장까지 되돌아가 이번엔 아래쪽 문으로 들어간다.

10 무비에서 나왔던 키아라(キアラ)와 올하라(オルハラ)가 있다. 각각에게 말을 건다.

11 올하라에게 수정 안경(水晶のメガネ)를 얻는다.

12 올하라 우측의 아래쪽 문으로 들어가서 가운데 문으로 들어간다.

13 항아리를 두 번 조사하여 항아리를 돌린다.

▲같은 구조의 방이 두 번 나온다. 헷갈리지 말 것

⑭ 방을 나와 우측 문으로, 다시 가운데 문으로 들어간다.

⑮ 적들을 모두 물리치고 항아리를 두 번 조사하여 항아리를 돌린다.

⑯ 다시 방을 나와 우측으로, 물에 빠진 다음 가운데 큰 기둥 위로 올라간다.

⑰ 분수로 나온다. Ⓐ로 되돌아간다.

⑱ 좌측 복도 끝이 돌려있으므로 이곳으로 들어가 성수(聖水)를 얻는다.

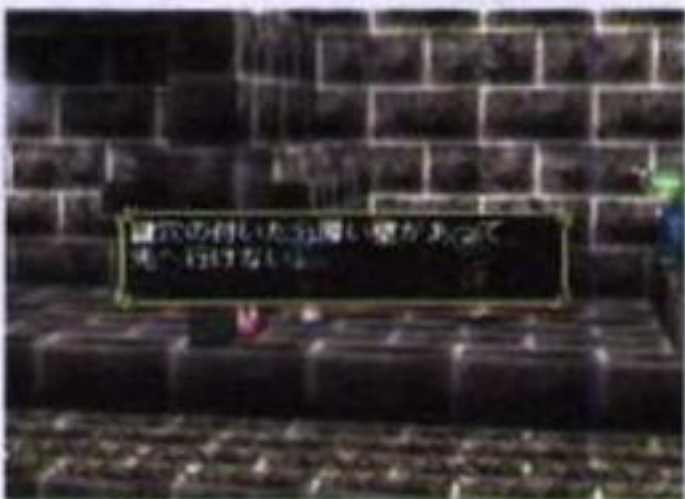
▲여기가 돌려있지 않다면 항아리가 돌아가 있는지 다시 확인이자

⑲ 시나리오 출발 지점으로 되돌아가 키아라에게 말을 건다. 성수가 염산(鹽酸)으로 바뀐다.

⑳ 올하리에게 돌아가 말을 건다.

㉑ 키아라에게 돌아가 말을 건다. 오아시스의 약초(オアシスの薬草)를 얻는다.

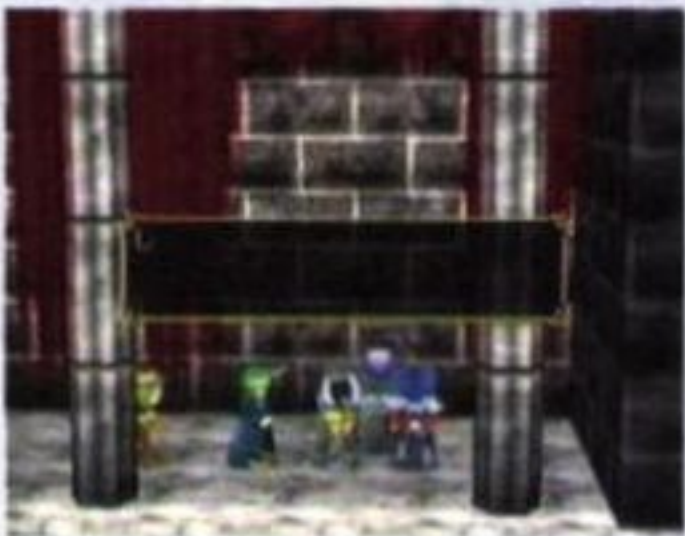
㉒ 올하리에게 돌아가 말을 건다. Ⓐ로 돌아가 성수가 있던 곳에서 더 깊은 곳까지 들어갈 수 있다.

㉓ 두터운 벽을 한 번 조사하고 올하리에게 돌아가 말을 건다. 성으로 오기 전에 있는 사막으로 돌아간다.

▲두터운 벽

◀마법의 열쇠가 있는 기둥

㉔ 기둥들을 조사한다. 어느 한 기둥에서 마법의 열쇠(魔法の鍵)를 얻을 수 있다.

㉕ 다시 Ⓐ로 돌아가 통로를 지나 두터운 벽을 조사한다.

㉖ Ⓑ로 돌아간다. 기름을 얻어서 수로의 아랫부분에 있는 두 개의 출구를 통하여 나오는 곳에 있는 항아리 두 개를 모두 돌린다(따라서 기름은 두 번 얻어야 한다).

▲아까의 항아리와 같은 원리이다

㉗ 두터운 벽으로 돌아가 벽이 열려있는 것을 확인하고 안쪽의 성수를 얻는다.

㉘ 키아라에게 돌아가 성수를 넘긴다. 시나리오 클리어.

12. 유령선의 비밀

프롤로그

"보다시피 배는 띄울 수 없어."

라며 선원은 항구의 닻에 감겨진 봉인을 가리켰다. 봉인에는 커다랗게 왕가의 문장이 그려져 있다.

'국왕의 허가 없이 닻을 올리는 것을 금지한다.'

라는 어명이 내려진 것이다. 아무래도 최근 성에서 은밀한 사령이 내려진 듯, 이 조그만 항구에서도 왕궁의 병사들의 모습이 곧잘 눈에 띄었다.

"정말 높으신 분들 하는 일은 모르겠다니까. 병사들은 누군지 사람을 찾는 것 같은데 말이야. 그 덕분에 지금 이 항구에 왔다가는 배는 유령선 정도라니까. 하하하!"

라고 그을린 선원은 호쾌하게 웃어 제쳤다.

"유령선?"

"거 머시냐. 밤이 되면 닻도 없는 수상한 배가 이 항구에 나타나서 죽은 사람들의 혼을 모아서 출항한다는 소문이 있다니까."

그을린 선원 옆에서 조용히 밧줄을 감고 있던 다른 선원이 숨을 죽인다.

"선적(船籍)도 불명인걸 보니 무등록 위법선 같은데 말이야. 위법선이라면 왕의 허가 없이도 이 항구를 사용할 수가 있지."

선원들의 잡담에 늙은 선원의 혈색이 바뀌었다.

"바보자식! 농담이라도 그런 배 이야기는 하는 게 아니야! 이 항구에는 출항한 채로 돌아오지 않는 배라도 불러내면 어떡할꺼냐!"

"농담이우, 농담. 이 아가씨가 배 이야기를 묻길래."

"그런 뻥이 어디있냐! 아가씨가 어디있어! 말에는 영이 담겨 있다. 거짓말이건 소문이건 그런 이야기를 해서 바다의 신을 화나게 하면 안돼!"

젊은 두 선원은 꾸짖음 당하면서도 작은 소리로 궁시렁댄다.

"아까까지 진짜로 저기 이쁜 아가씨가 있었는데…."

모험의 목적

누구라도 모험에 끌려 소서리언을 동경한다. 하지만 정말 모험자가 되기 위해서는 상응하는 소질과 훈련과 의지가 필요하다. 만일 충분한 자격을 가지지 못했거나, 미숙한 자가 모험에 나가도 그것은 용기가 아닌 무모에 지나지 않는다.

오늘도 평화로운 생활에 질려 호기심에 자극만을 추구하는 한 소녀가 모험자가 되겠다며 말을 남기고 고향을 뒤로했다. 과연 소서리언들은 혈기 넘치는 소녀를 달래어 그녀 본래의 생활로 돌려줄 수 있을 것인가? 그녀의 마지막 소식은 유령선이 나온다는 소문의 항구 거리에 있다.

플로우 차트

❶ 성에 들어가 로렌시아 왕에게 말을 건다.

❷ 다리를 건너 항구 가장 첫 집으로 들어간다.

❸ 병사는 무시, 아저씨와 아주머니에게

▲아주머니에게 콧노래를 배운다. 스피커 볼륨을 높이도록

차례로 말을 건다.

4 항구 우측 끝에 간다. 이벤트로 유령선이 입항. 배로 들어간다.

5 배 좌측 끝에 세리나 공주(セリナ姫)가 있다. 말을 세 번 건다. 공주에게서 배 열쇠(船の鍵)를 얻는다.

▲겁이 많다

6 세리나 공주 아래에 있는 문으로 들어간다.

7 가장 아래 바닥의 가운데 방으로 들어간다. Ⓐ방에는 백골이 있다.

▲이 방이다. 백골에는 트랩이 있다

8 백골을 조사하면 창고 열쇠(倉庫の鍵)를 얻을 수 있다.

9 Ⓑ점 하나가 찍힌 플레이트 옆문으로 들어간다.

10 빛이 새어나오는 곳에 방향키 아래를 눌러서 들여다본다. 열쇠를 볼 수 있다.

▲열쇠가 보인다

11 Ⓐ로 가서 백골 좌측의 선반을 조사하면 공구실 열쇠(工具室の鍵)를 얻을 수 있다.

12 Ⓑ로 간다. 오른쪽으로 이동하여 사다리로 내려간다. 중간에 빛이 새어나오는 곳에서 여자아이를 본다.

13 통로 최하층의 공구실로 가서 발(バール)을 얻는다.

▲공구실 전경

14 좌측 끝 방으로 가서 선반 위의 곰인형(熊のぬいぐるみ)을 얻는다. 빛이 새어나오는 곳을 훔쳐본다.

▲곰인형이 있는 방

15 가운데 부분의 상단에 있는 방으로 들어간다.

16 선원 유령에게 말을 걸어 성불시킨다. 마법진의 수를 외어두자.

▲마법진 그 첫 번째

17 방의 책상을 조사하여 멀미약(船酔いの薬)을 얻는다.

18 방을 나와서 점 9개가 찍힌 플레이트를 뽑는다.

▲지금 뽑아두면 편하다

19 가장 아래쪽의 좌측 끝 방과 우측 끝 방에의 유령에게 아이템을 나눠주고 각각의 숫자를 외어둔다.

▲그 두 번째

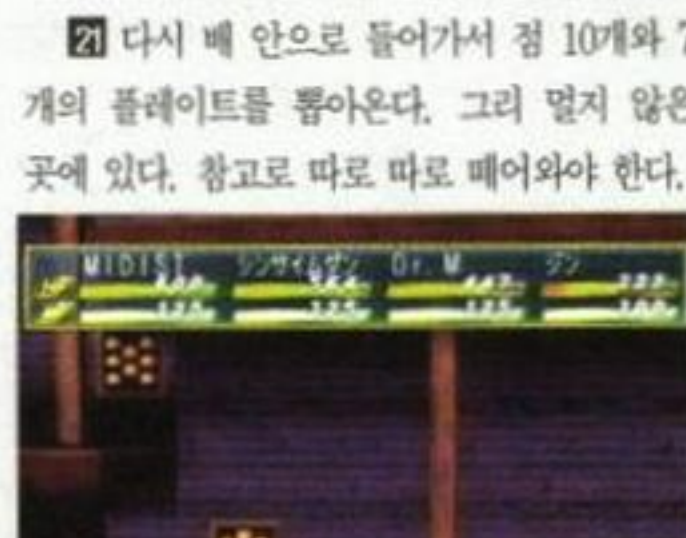
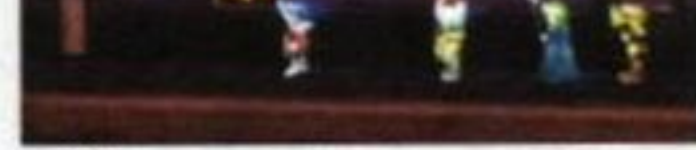
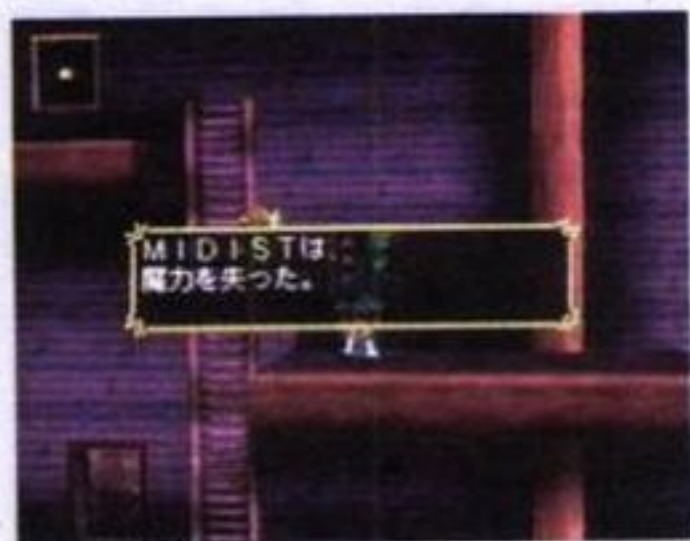
▲그 세 번째

20 갑판으로 올라와서 마법진의 오른쪽에 점 9개 플레이트를 놓는다. 실패하면 다시 가져오자.

▲배경을 잘 보고

▶정확히 놓는 것이 중요(참고로 사진은 9가 아니고 7이다)

21 다시 배 안으로 들어가서 점 10개와 7개의 플레이트를 뽑아온다. 그리 멀지 않은 곳에 있다. 참고로 따로 따로 떼어와야 한다.

▲10과

▲7의 플레이트

21 점 10개 짜리는 가운데, 7개짜리는 왼쪽에 꽂는다.

22 교수의 혼이 나온다. 보스전. 이기면 시나리오 클리어.

◀손에 있는 반지가 약점. 때리면 반대쪽 손으로 이동한다. HEAL만 있으면 무섭지 않다

23 왕에게 가서 훈장(勳章)을 받는다.

13. 태양의 신전

프롤로그

펜타워 왕국의 최남단에 위치한 숲에는 고대인의 전설이 많이 남아있다. 전설에 의하면 그곳에는 옛날에 이(異)언어를 사용하는 소국가를 정복하여 생긴 제국이 있었다고 한다. 그 문명은 현재 펜타워와는 상당한 차이를 보였다고 한다. 그들은 대지를 비추는 태양신을 신앙으로 하여 고도의 도시 문명을 가지고 있었다. 하지만 그들은 문자를 지니지 않았기 때문에 역사의 표면에서 사라져버렸다. 잃어버린 제국의 존재는 약간의 단편적인 구전으로 전해질 뿐. 특히 깊은 숲 속에는 신성한 장소라 칭해져 그들의 비보가 숨겨져 있다고 한다. 하지만 그 비보는 긴 시간에 걸친 모험자들의 결사적인 탐색에도 불구하고 단서조차 잡히지 않았다.

그 때문에 고대인의 전설은 꿈과도 같은 이야기가 되어 거의 잊혀지고 있었다. 그런데 어느 날 꼬마아이가 남쪽 숲에서 미아가 되어 조사대가 파견되었다. 그리고 그 때 숲 깊은 곳에 우뚝 서 있는 신전 유적이 발견되었던 것이다. 이것이야말로 고대인이 말했던 신성한 토지가 아닐까 하고 펜타워의 신학자가 줄을 지어 그 장소를 조사하였다. 하지만 모두들 그 땅에서 행방불명이 되었기 때문에 돌아온 사람은 한명도 없었다. 사람들은 조사대가 발견한 신전 유적은 저주받은 곳이라며 떠들어댔다. 왕은 신전 유적에 떠나간 채 소식이 끊긴 왕궁의 신학자들의 안부를 걱정하면서도 더 이상 희생자를 내지 않기 위해 숲을 출입금지 시켰다.

모험의 목적

펜타워의 왕은 행방불명이 된 신학자들의 안부를 걱정하여 자격 있는 자들만을 남쪽의 수해에 들어갈 수 있도록 허가를 냈다. 갑자기 정보를 봉했기 때문에 유언비어가 횡행하고 소문이 소문을 낳았기 때문이다. 정말로 거기에 유적이 있느냐…라며, 지도에도 없는 장소를 목표로 수해를 나아가 신전 유적을 조사하고 유적의 비밀을 풀어야만 하는 소서리언들은 모험에 나섰다.

플로우 차트

1 시작하자마자 보이는 유적으로 들어간다①.

2 안으로 들어가 관에서 모자이크타일(モザイクタイル)을 얻는다.

3 유적 중 가장 큰 유적으로 들어간다.

4 모자이크타일을 이용하여 문을 열고 들어간다.

5 들어가면 보물 창고가 나오긴 하지만 얻을 수 있는 것은 없다.

※ **6번부터 9까지는 현재 플레이어의 레벨에 따라 추천루트가 다르다. 알파벳을 보고 참고하도록.**

6-Ⓐ 레벨이 높다
기둥이 많은 유적으로 간다.

6-Ⓑ레벨이 낮다. 회복마법이 없다
맵의 두개의 호수 중 큰 쪽으로 간다.

7-Ⓐ 가운데에 있는 동물 조각을 3번 조사한다.

7-Ⓑ 계단 아래쪽으로 내려간다.

8-Ⓐ 중간 보스전.

▲인간적으로 더럽게 어렵다

8-Ⓑ 메세지를 보고 점프, 금 피리(金の笛)를 얻는다.

9-Ⓐ 이기면 철 열쇠(鐵の鍵)를 얻을 수 있다.

9-Ⓑ 기둥 유적의 동물의 상을 조사한다.

◀여기서는 보스로 각성하지 않는다

10 ①로 돌아가 관을 조사한 후 길이 열리면 내려간다.

11 오른쪽으로 직진. 등장하는 적들을 전멸시킨다.

▲전멸시키면 안쪽 벽이 열린다

Dreamcast POWER 공략왕!

⑫ 안쪽 벽이 열리면 들어간다. 통로를 지나면 아까의 보물 창고로 나온다.

⑬ 출구 근처에 뚫린 구멍으로 들어간다.

⑭ 돌 핸들(石のハンドル)과 돌 쇠고리(石の歯止め)를 얻는다.

▲각각 트랩이 준비되어 있다

⑮ 올라와서 우측에 있는 파란 블록(青いブロック)을 얻는다.

⑯ 기둥이 많은 유적 근처에 긴 벽 두개가 나란히 마주보고 있는 유적으로 가서 입구로 들어간다.

▲금방 눈에 띄인다

⑰ 기어 아래에 돌 핸들과 쇠고리를 꽂는다.

⑱ 벽이 열리면 파란 블록이 들어갈 만한 구멍에 블록을 꽂는다.

⑲ 사람이 튀어나오니 쫓아간다.

▲찰팍

⑳ 밖으로 나가면 반대쪽 벽에 문이 열려 있다. 문으로 들어간다.

㉑ 보스전. 이긴 후에 배경의 조그만 신전을 조사한다.

▲우스꽝스럽지만 강적. 머리를 때려야한다. ADD TO LIFE가 없으면 포기하는 것이 좋을지도

㉒ 태양의 열쇠(太陽の鍵)를 입수. 시나리오 클리어

14. 저주받은 퀸마리 호

프롤로그

퀸마리 호의 선장이 쓴 항해일지에서 일부 발췌

다곤의 달 17일, 맑음

조용한 하루였다. 태양은 눈부시고 서풍이 끊이지 않고 불어대는 탓에 아주 항해에 적절한 날씨였다 그 사건만 없었다면.

사건은 해가 수평선에 잠길 무렵, 어둠이 드리울 때였다. 선창 안 쪽에서 데이비드가 죽어 있는 것을 견습 선원이 발견했다. 목을 예리한 칼날로 잘린 듯이, 마치 목에 또 하나의 입이 생긴 듯한 모습이었다. 살해당한 것을 목격한 사람은 아무도 없었다. 그에게 원한을 품을 사람은 내가 알고 있는 한 없는데다가 살해당할 동기도 거의 없을 정도였다. 2, 3일 전부터 조금 컨디션이 이상해 보이기는 했는데 그것이 괴로워 자살할 정도로 중대한 일이 아니었음은 분명하다….

다곤의 달 24일, 번개에 비

아들에게는 곤란한 일이다. 살인범이 타고 있는 배에 언제까지나 놔 둘 수는 없다. 그런데 그렇게 말해도 건성으로 끄덕일 뿐 말을 들으려 하지 않는다. 역시 타이밍이 나쁜 것일까. 소중히 하고 있던 잉꼬를 어젯밤에 놓쳤으니 말이다. 다음 달에 펜타워에 도착하면 아내에게 아이를 두고 가고 싶은데

데이비드를 죽인 범인은 아직 발견되지 않았다. 이 배는 저주받았다 라는 소문마저 돌고 있다.

하이드라의 달 3일, 갬

펜타 워에 입항과 동시에 모험자들이 이 배에 태워달라고 부탁해 왔다. 아무래도 새로운 모험을 하고 싶다는 것 같은데 정말 여유 있는 놈들이다. 아들을 설득해서 배에서 내리게 하는 조건으로 태워주겠다고 말해버렸다. 매일매일 몬스터를 상대로 싸우고 있는 그들이라 해도 조금 가혹한 조건이었을지도 모른다.

모험의 목적

언제나 모험의 무대는 던전이었다. 물론 그게 나쁘다는 게 아니다. 언제 암흑 속에서 광폭한 몬스터가 튀어나올지 모른다는 공포감. 복잡한 미로를 전진함에 따라 출구까지 길을 잃어버리지는 않을까 하는 불안감. 던전에서의 모험에서는 그것에 도전한 자들에게 상상도 못할 스릴과 서스펜스를 준다. 하지만 동굴 바깥에는 광대한 세계가 펼쳐져 있다. 기분 전환으로 대초원과 대해원에 눈을 돌려보면 그 신선함에 깊이 있는 모험을 발견할 수가 있는 것이다. 때마침 펜타워 항구에 한 척의 배가 입항해있다. 배의 이름은 퀸마리 호. 먼 이국을 여행하는 이 배에 승선하여 새로운 모험의 장을 여는 것이다. 하지만 배에 타는 조건으로 선장의 아들을 설득하여 배에서 내리게 한다, 라는 어려운 조건을 이루어야 한다. 과연 소서리언 들은 섬세하고 다루기 힘든 어린아이를 설득할 수 있을까….

플로우 차트

가장 어려운 시나리오. 그런 관계로 선창을 제외한 지도를 공개한다. 일단 지도를 보자. 숙지할 것.

❶ 선장에게 말을 건다.

❷ 키리(キリー)의 방으로 가서 말을 건다.

▲성 엘모의 화염에 관한 이야기를 한다

3 갑판으로 나가서 가운데 돛대 꼭대기의 성 엘모의 화염(セントエルモの火)을 조사한다.

▲갈매기는 내구력이 높다

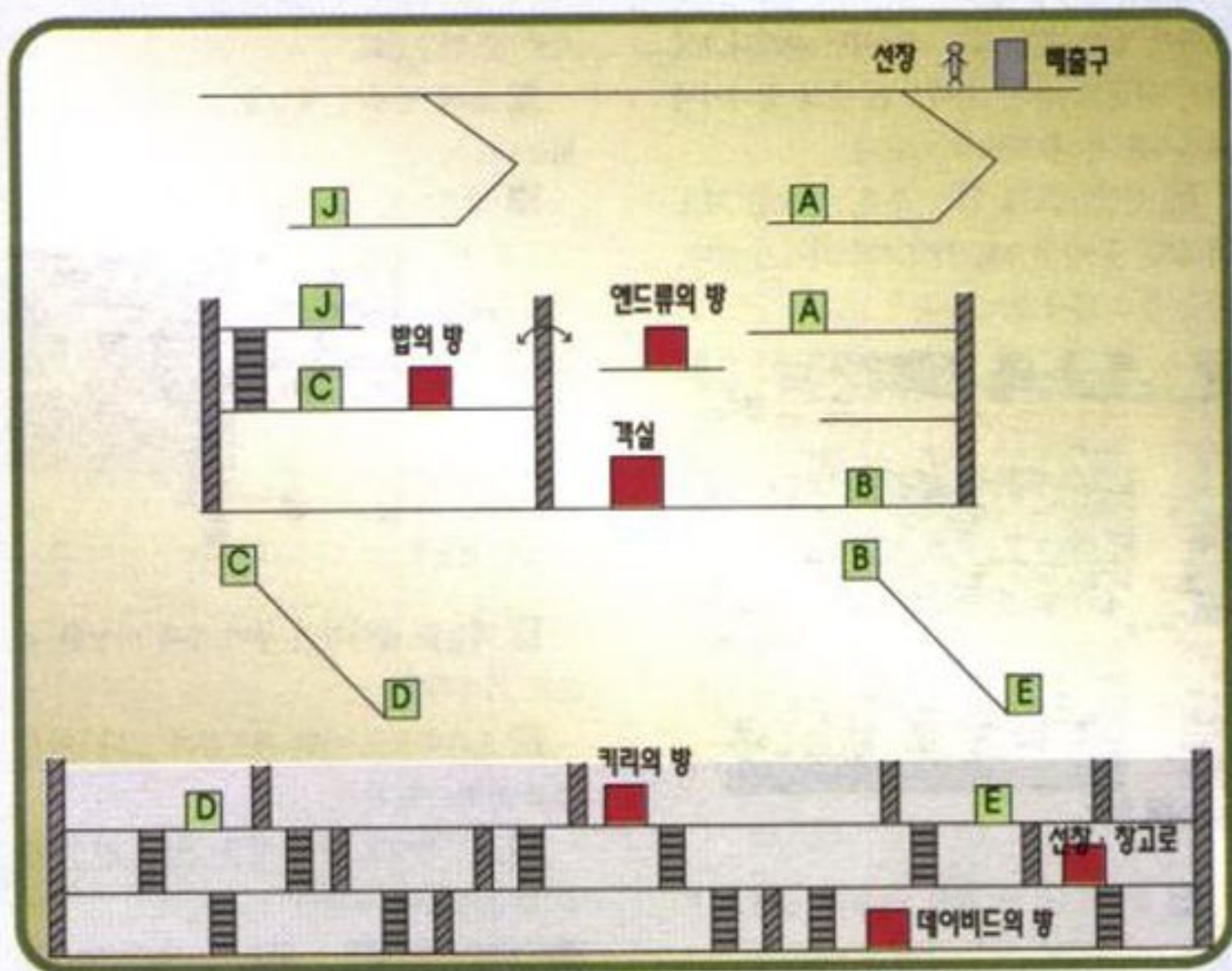
4 데이비트(デビット)의 방으로 가서 책상을 조사한다. 한 번 더 조사하면 선창 열쇠(船倉の鍵)를 얻을 수 있다.

5 창고로 간다. 우측 중단에 있는 문까지 간다.

▶필살 테크닉, 반드시 익혀라

▼여기까지

6 계속 안쪽으로 들어간다. 중간에 있는

▲여기를 무시

사다리 사이의 문은 일단 무시하자.

7 선창 가장 구석까지 들어가면 배 바깥쪽에 잉꼬가 보인다. 잡으려고 하면 어디론가 날아간다.

▲이것이 잉꼬

8 갑판 위로 올라간다. 성 엘모의 화염이 있던 돛대로 올라가면 잉꼬가 있으므로 잡는다.

▲방향키를 아래로 내려 돛대를 타자

9 아까 무시했던 사다리 사이의 문으로 들어가서 톰에게 말을 건다. 톰이 동료로 들어오면 선장에게 간다.

▶KRM 수치에 주목

10 톰을 데리고 바깥으로 나간다. 톰이 동료에서 빠져나가면 다시 안으로 들어간다.

11 선장에게 말을 건다.

12 밥(ボブ)의 방으로 간다. 방 옆에 있는 앤드류(アンドリュー)에게 말을 걸고 방에 들어가 밥에게 말을 걸자.

13 앤드류가 없어진 것을 확인하고 키리의 방으로 가서 말을 건다.

14 객실로 간다. 메시지를 보면 바깥으로 나온다.

▲일단 회복…이라고 생각하면 실망한다

15 갑판 중앙 돛대로 올라가 키리에게 말을 건다.

16 데이비트 방으로 간다. 방안에 있는

▲이 메시지를 본다

밥에게 말을 걸고 그가 사라지면 따라나가서 다시 객실로 간다. 안쪽으로 좀더 들어가서 메세지를 본 후 밖으로 나온다.

17 선창(지도에 없는 부분. 잉꼬를 잡으러 갔던 곳이다)으로 가다보면 키리가 있다. 말을 걸고 다시 돌아온다.

▲험담을 한다

18 돌아오던 중 밥의 시체를 발견할 수 있다. 시체에서 책상 열쇠(机の鍵)를 얻고 좌측 위의 드럼통을 조사하면 통들이 없어지면서 문이 나온다.

▲드디어 살인 사건 발생. 범인은 이 배 안에 있다

19 안으로 들어가 피묻은 도끼(血のついた斧)를 입수한다.

▲할아버지…가 안되면 동생이름이라도 걸어라

20 밥의 방에서 책상을 조사하여 일기를 읽는다.

21 갑판으로 올라가서 선장에게 말을 걸고 세 번 'はい'라고 대답한다.

▶수수께끼는 모두 풀렸다. 범인은 앤드류

22 객실로 돌아가면 무비 후에 이상한 섬으로 가게된다.

23 오른쪽으로 가면 앤드류가 있다. 말을 걸고 왼쪽으로 간다.

24 앤드류에게 다시 말을 건다. 선실 열쇠(船室の鍵)를 얻는다.

▲앤드류는 그다지 나쁜 놈은 아니다

25 앤드류의 방으로 들어간다.

26 왼쪽 선반에서 드릴(ドリル)을 입수한다.

27 창고에 들어가기 전에 계단 우측 위층에 키리가 있다.

◀선장에게 살해당하는 키리

28 말을 걸고 난 후에 선창에 가서 문으로 들어가지 말고 위로 향한 후 항아리를 드릴로 뚫는다. 성수(聖水)를 입수.

▲이 항아리를 뚫어라

29 갑판으로 가서 선장에게 말을 건다. 3번 건 후에 밖으로 나간다.

30 보스전. 이긴 후에 가장 끄트머리의 돛대로 올라가면 멋대로 돛이 내려간다.

▲여기까지 올 정도면 상대 가능하다

31 돛대 아래로 내려가면 금항아리를 얻을 수 있다. 시나리오 클리어.

15. 메두사의 목

프롤로그

…보리가 바람에 흔들린다. 조금 떨어진 언덕 위에는 같은 바람을 받은 풍차가 천천히 돌고 있다. 봄바람은 누구에게나 평등하다. 피의 세례를 받은 우리들에게도 신록의 향기를 운반해 주니까 말이다. 눈앞에 펼쳐진 전원의 한가함은 마치 그것이 풍경화인가 하고 착각하게 할 정도였다.

보리밭을 빠져나가니 우리들의 목적지인 마을이 눈에 들어왔다. 물론 맞이해 줄 리가 없다. 완전히 조용해진 마을에는 사람의 기백이 전혀 느껴지지 않았다. 봄인데도 오싹하게 추운 주변에서는 아무 소리도 들리지 않고, 들려오는 것은 우리들을 따라오는 봄바람 소리뿐이었다.

나는 가장 가까운 민가에 노크도 하지 않고 들어가 보았다. 집에는 아무도 없다. 생활의 냄새는 느껴지지만 사람의 모습이 보이지 않는 방은 어둡고 쓸쓸했다. 난로 불은 빨갛게 타고 있어서 마을을 습격한 공포가 갑작스런 일이라는 것을 은연중에 암시하고 있었다. 다른 집을 조사한 동료가 본 것도 내가 본 광경과 별 차이 없었다. 어느 집에서도 사람의 모습은 보이지 않았지만 바로 얼마 전까지 그들이 거기에 있었다라는 느낌이 든다. 그렇게 느끼게 하는 것은 테이블에 놓여진 손도 안댄 식사라던가 널어놓은 세탁물이라던가 등등의 집의 모습이었다.

사람들이 피난한 건 아닐까? 그렇게 생각한 우리들은 마을 어귀에 남겨진 폐광에 발을 옮겼다. 그곳에 가득한 암흑을 횃불로 잘라가면서 갱도를 나아갔다. 얼마나 걸었을까? 나는 문득 암흑 속에서 기척을 느꼈다. 그 순간 선두에 있던 자가 갑자기 발걸음을 멈추었다. 마을 사람이 있나, 라고 물으려했던 순간 나는 그의 발이, 팔이, 머리가 점점 돌이 되어가는 것을 보았다. 메두사다! 모두 도망가, 그렇게 외친 내 눈동자에는 요사스럽고 예리한 두 눈의 광선이 들어왔다.

역시 메두사가 있었다. 엷어져가는 의식 속에서 나는 그것을 몸으로 안 것이다.

모험의 목적

메두사. 여성의 상반신에 구렁이의 하반신을 지닌 괴물이다. 그것은 독을 품은 독사의 머리카락과 모든 물건을 석화하는 광선을 발사하는 눈동자를 몸에 지니고 있는 최악의 마물이기도 하다. 만일 그 개체수가 적지 않았다면 이 세계는 메두사 이외의 생물은 없었을 것이다.

펜타워의 어느 마을에 메두사가 출현했다. 즉 생각할 수 있는 최악의 공포가 마을을 덮친 것이다. 근처의 마을 사람들은 앞다투어 피난하고 돌연한 사태에 대응할 수 없었던 마을은 연락이 끊겨버렸다. 나라의 운명을 좌우할 이 중대사건은 펜타워 왕도에 곧 전해졌다.

소수 정예로 메두사에 대응하는 것이 가장 좋은 방법이겠거니, 생각한 왕은 곧 정예부대를 마을에 파견했다. 하지만 그들은 돌아오지 않았다. 이렇게 되면 부탁할 수 있는 것은 다양한 싸움을 경험한 소서리언 뿐이다….

플로우 차트

1 우측으로 계속 전진. 광산의 입구Ⓐ가 보이지만 일단은 무시. 가다보면 바닥에 구멍이 뚫린 부분이 있다. 들어간다.

▶여기까지 일직선 진행

2 떨어진 후 오른쪽으로 진행하여 거울 방패(鏡の盾)를 얻는다.

▲이걸 얻지 않고 메두사에게 개기면 그대로 전멸

3 왼쪽으로 가서 메두사를 등장시킨다. 현재 어떤 공격도 통하지 않는다.

4 오른쪽으로 도망친다. 계속 도망치다 보면 로프가 떨어지므로 타고 올라간다.

5 카렌(カレン)이 동료가 된다.

▲성우 연기 무지 어색한 그녀

6 Ⓐ로 돌아가 입구 왼쪽의 정체를 알 수 없는 검은 물체를 조사한다(석화된 사람이다). 중화제(中和劑)를 얻을 수 있다.

7 광산 입구로 돌입하여 메두사를 등장시킨다. 역시 공격해도 소용없으므로 바깥으로 나온다.

▶기세 좋게 덤비지만

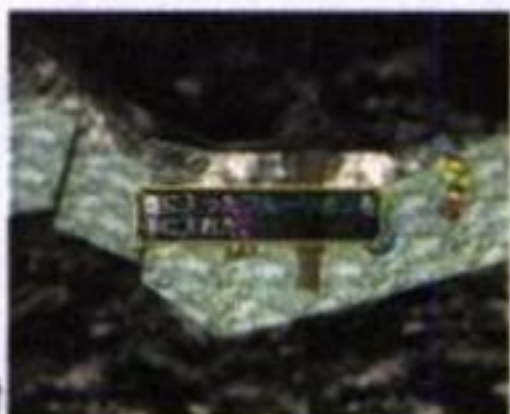
▼금세 꼬리를 내린다

8 나와서 우측으로 계속 전진. 커다란 나무에 입구가 있는 것이 보인다. 입구로 들어간다.

9 마을 사람들 모두에게 말을 걸어 정보를 얻는다. 달칵하는 효과음이 들릴 때까지 말을 건다.

10 Ⓐ로 돌아가 다시 광산으로 들어간다. 메두사를 무시하고 돌파, 메두사의 뒤쪽 입구로 들어간다.

11 통로 중간 지점에 블루리본(ブルーリボン)이 떨어져 있다. 얻는다.

▶잘 안보인다

12 우측으로 계속 가서 로프를 타고 위로 올라간다. 올라간 다음 다시 오른쪽으로 가서 호수가 나올 때까지 진행, 호수가 나오면 호수를 조사한다.

13 메두사에게 돌아가 싸움을 건다. 이기면 Ⓐ로 돌아간다.

▲의외로 아주 쉽다

14 중화제를 얻은 부분을 조사(마을 사람에게 말을 건다).

15 펜타워로 돌아간다. 카렌이 파티에서 빠진다.

▲오오 무비

16 펜타워로 돌아가려고 하면 메두사의 목만 등장. 쓰러트리면 시나리오 클리어.

▶여전히 쉽다

17 마을 좌측 집, 로프 중간 지점의 좌측, 호수 오른쪽, 폐광 안쪽에서 아이템을 회수할 수 있다.

▲이 부분이 조금 찾기 힘들지도

Dreamcast POWER 공략왕!

시리즈의 중표「드래곤 슬레이어」의 칭호. 그리고 게임의 끝으로…

'드래곤 슬레이어' 는 용을 때려잡은 깡패…가 아니고 용사에게 주는 명예로운 칭호이다. 소서리언에서 드래곤 슬레이어의 칭호를 얻기 위해서는 이하의 녀석들을 때려잡아야 한다(마법이 통하지 않는 경우가 있으므로 때려잡아야 한다).

◀요 구슬 3개를 모두 채우면 당신도 드래곤 슬레이어!

▶왕이 내리는 최후의 시련. 'はい'라고 대답하면 보스 퍼레이드 후에 킹 드래곤과의 싸움이!

WANTED 1－히드라

시나리오 '사라진 왕의 지팡이'의 숨겨진 보스. 초반에는 절대로 이길 수 없으므로 레벨을 상당히 올린 뒤에 와야 한다.

■만나는 법

'사라진 왕의 지팡이'에서 마름모 보석을 얻으면 마신상이 벽 위쪽에 달린 곳(좌측 하단에 파란 구슬을 꽂는 곳)으로 간다.

↓

상단의 마신상에 마름모 보석을 끼우면 좌측의 문이 열린다.

↓

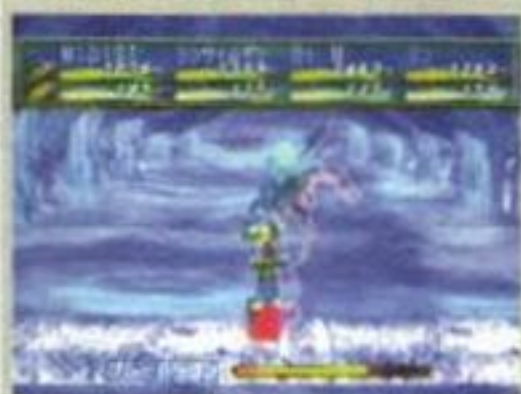
들어가면 히드라와 보스전. 레벨 3 이상에 회복 마법을 지니고 있어야 하고 방어력도 높아야 한다.

WANTED 2－바이데스

시나리오 '로맨시아'의 보스. 엄청나게 강하다. 정말 강한데다가 시나리오 자체가 조건이 까다로우므로 가능하면 이 시나리오를 마지막 시나리오라고 생각하도록 하자. 절대로 백어택으로만 공격해야 데미지가 제대로 들어간다.

■만나는 법

'로맨시아' 의 보스이다. 굳이 설명하지 않아도 시나리오를 참고하자. 이 시나리오는 40살이 되기 전에는 클리어가 불가능하므로 그 정도의 난이도를 지니고 있다고 생각하자.

WANTED 3－블루 드래곤

시나리오 '암흑의 마법사'의 중간 보스. 이 시나리오 올 때쯤의 레벨이라면 누구나 이길 수 있다. 체감 난이도는 셋 중 가장 쉽다. 솔직히 말해 멍청이.

■만나는 법

'암흑의 마법사'에서 이상 통로(별의 돌과 달의 돌을 끼워 통로를 바꾸는 곳)에 간다.

↓

달의 돌과 별의 돌을 모두 끼워 들어간다.

↓

블루 드래곤과 대결. 블록 하나를 창에서 올려간 다음 블루 드래곤이 머리 위에 오면 제자리 점프하면서 공격을 반복하면 제 멋대로 죽는다.

WANTED 4－킹 드래곤

15개의 시나리오를 전부 클리어하고 나면 왕 성에서 드래곤(ドラゴン) 메뉴를 골라 싸울 수 있는 최종 보스이다. 15개의 시나리오를 정상적으로 클리어 했다면 전혀 어려울 것이 없다. 단 HEAL과 ADD TO LIFE는 반드시 지니고 있어야 클리어 할 수 있을 것이다. 약점이 목의 보석이므로 점프해서 쳐야 한다.

◀브레스는 점프로 피할 수 있다. 가장 뒤에 선 캐릭터의 피해가 막심하다

▶불의 기둥의 데미지는 무시하고 공격에 전념하자

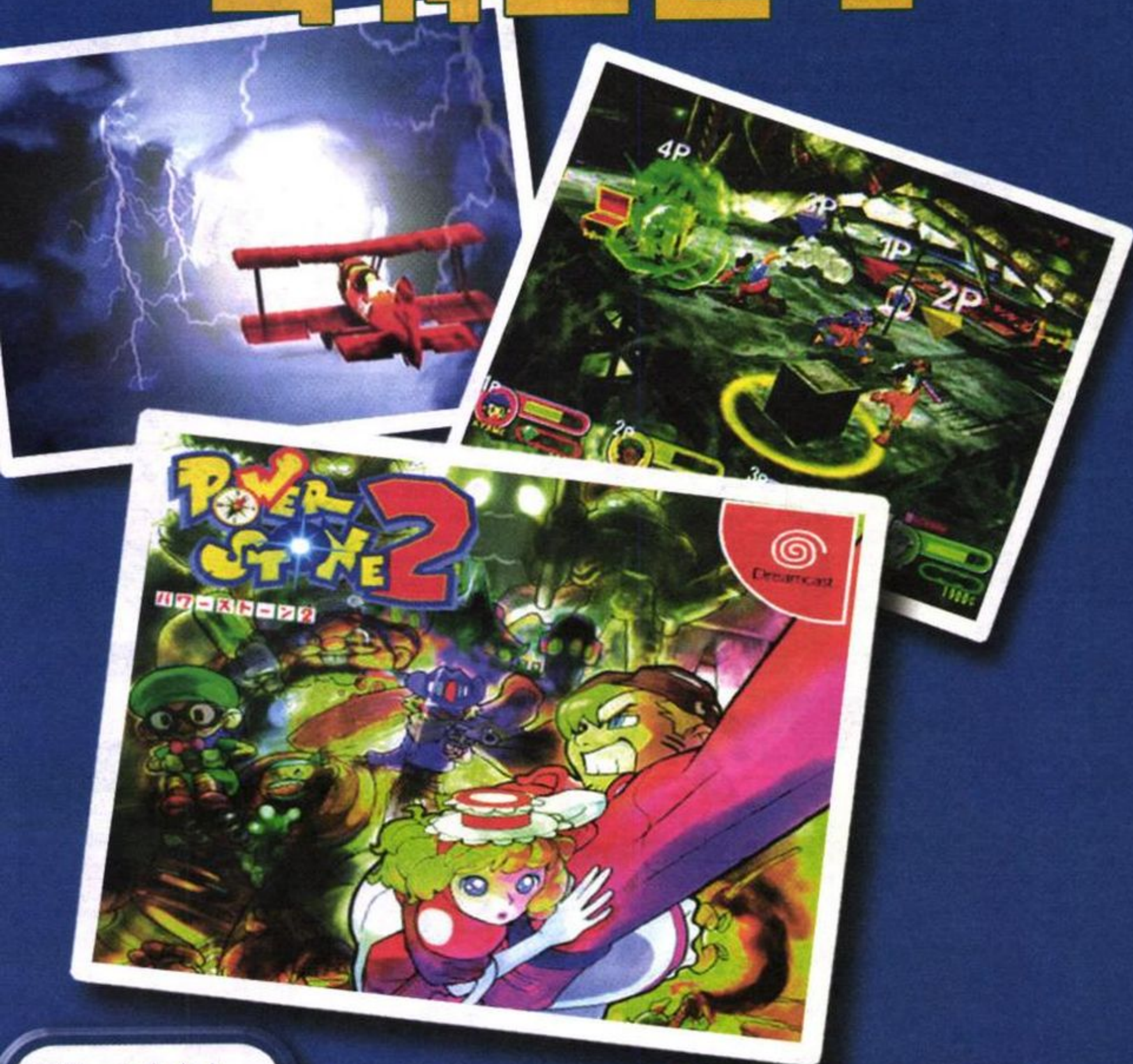
공략 후기－「드래곤 슬레이어 5」의 '전생'

그 옛날 일본 RPG계를 이끌던「이스」,「사크」,「드래곤 슬레이어」. MSX와 PC용으로 전전하였기 때문에「드래곤 퀘스트」와「파이널 판타지」가 익숙한 사람들이라면 이스를 제외하고는 그다지 접할 기회가 없는 게임일지도 모르겠다. 더욱이 슈퍼패미콤 이후로 게임을 시작한 게이머들이라면 아예 들은 적도 없을 수도 있다. 붉은 머리의 '무기 잊어버리기'가 특기인 모험 청년 아돌 크리스틴과 80년대 말~90년대 초의 히로인 리리아를 낳은 게임 이스는 현재 SFC판의「이스 5」가 최종 발매작이 되었다. 그보다 훨씬 일찍 최후를 맞이한 라토크 카트의 모험을 그린 사크는「사크 가젤의 탑」이후로 3탄의 소식이 있었지만 결국은 소리 소문도 없이 시리즈의 종말을 맞았다. 그리고 현재 아직 끝나지 않음을 외치고 있는 남은 하나의 시리즈가 바로「드래곤 슬레이어」. 1탄을 제외하고는 전부 부제인「제너두」,「로맨시아」,「드래슬리 패밀리」,「소서리언」,「영웅전설」로 훨씬 유명하다. 현재 시리즈 자체는 6에서 멈추어 있지만 그 외전인 영웅전설 시리즈는 최근 그 5탄의 발매를 맞이하였으므로 절대 끝났다고 볼 수 없다.

갑자기 이 이야기를 왜 하느냐…라고 한다면 지금까지 공략한 이「소서리언」, 즉「드래곤 슬레이어 5」는 많은 기종을 넘나들며 전생을 반복하여 왔기 때문이다. MSX로, PC로, MD로…, 그리고 2000년에 DC로 재발매를 하게 된 것이다. 그래픽도 폴리곤으로 바뀌고 음성도 추가되었다고는 하지만 벌써 10년도 넘은 전 시절의 게임이므로 시스템 자체는 마법을 제외하면 지극히 간단. DC판 소서리언만 하고 그래픽만 DC의 것을 빌린 허접 게임이라 몰아붙이는 우를 범하지 말기 바란다. 위의 세 게임에 대해 무슨 말을 하는지 전혀 모르겠는 사람의 경우에는 더욱 그렇다. 학교에서 왜 고전 소설을 읽히는가? 에 대해 곰곰이 생각해보면서 게임을 해 주었으면 하는 바램이다.

●장르:액션 ●제작사:캡콤 ●발매일:4월 17일 ●발매가:5,800엔

우정파괴, 이보다 더할 수 없다

파워스톤 2

항목	평가
그래픽	★★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★★
사운드	★★★★
연출	★★★★★

세상에 둘도 없는 형과 아우사이의 우애, 절친한 친구사이의 의리가 이 게임에서 불타오른다(…는 말의 뜻은 우애와 의리 자체가 불타 없어져버린다는 것)!! 전작의 인기에 힘입어 새로운 캐릭터 4명, 오리지널 모드와 어드벤처 모드의 추가로 혼자 하던 여럿이서 하던 재미있는 게임이 되어 돌아온 파워스톤 2. 전작보다 조작이 더 단순해져 누구나, 정말 누구나 적응하기 쉬운 게임. 접대용으로도 손색이 없다.

공략 ··· Keichan & 박경

스토리

마신과 전설이 살아 숨쉬던 먼 옛날 좋았던 시대,
일확천금을 꿈꾸는 모험가들은 전설의 비보를 찾아 헤매고 있었다.
어떤 소원이라도 들어준다는 신비한 돌, '파워스톤'을…
먹구름이 감도는 드넓은 하늘, 대지를 흔드는 굉음과 함께 거대한 그림자가 세계를 뒤덮었다.
홀연히 나타난 수수께끼의 부유성(浮遊城). 나쁜 무리의 계략에 빠진 파워스톤 전사들. 과연 그들의 운명은?
새로운 모험이 지금 시작된다.

메뉴 설명

베이직 모드(ベーシック)

1대 1로 싸워나가는 모드. 메뉴 상에 제목이 빨갛게 되어 있다고 해서 그렇고 그런 모드로 착각하지 않도록 하자. 1대1로 싸우는 것 외에는 아케이드 모드와 크게 다른 점은 없다.

▲1:1을 방해하는 방해꾼이 없다

아케이드 모드(アーケード)

말 그대로 아케이드와 같다. 4명의 캐릭터가 나와 싸우는 것이 기본이며 도전자 난입이 가능하고, 승리조건은 4명 중 2명을 쓰러뜨리는 것이다. 따라서 4명 가운데 살아남게 될 2명 중 하나가 되면 다음 스테이지로 넘어가게 된다. 보스 스테이지에서는 2인이 협력해 싸우게 된다.

▲여기서만은 친구

오리지널 모드(オリジナル)

아케이드판엔 없고 DC에만 있는 오리지널 모드이다. 2~4명을 선택해 승패를 겨루는 모드로 플레이어 색깔을 같게 하면 2:2 팀배틀이 가능하며 1:2 , 1:3 등의 변칙 배틀도 가능. 같은 팀끼리 협동 공격을 사용할 수 있다.

▶캐릭터 셀렉트 화면

▲난이도를 8로 하고 1:3으로 이길 수 있습니까?

▲도원결의를 잊었단 말이냐?! 너 혼자 죽지마

어드벤처모드(アドベンチャー)

역시 DC에만 있는 오리지널 모드. 1인 플레이 전용 모드이며, 후에 설명할 아이템 샵에서 아이템 합성과 아이템 구입에 사용할 아이템과 동전을 모으는 것이 스테이지를 클리어하는 것만큼 중요하다고 할 수 있는 모드이다. 적은 1명이 등장하기도 하고 3명이 등장하기도 한다.

▲클리어 타임에 비례하여 상금이 주어진다

▲스테이지마다 획득한 아이템이

▲게임오버시에 나열된다

아이템 샵(アイテムショップ)

어드벤처 모드에서 긁어모은 아이템을 사고 팔고 합성하며 아이템 가게 아가씨 '멜'과 포커의 아버지인 프라이드와의 이벤트가 발생하는 곳이다. 자세한 것은 뒤에서 설명.

▲아이템을 모은 후엔 세이브하자

▲조금은 어벙하게 생긴 듯… 백치미인가?

옵션(オプション)

여느 게임에나 존재하는, 기본적인 게임 환경을 변경하는 곳이다. 컴퓨터와 대전시 난이도, 제한시간, VM 아이템 사용(메모리 카드에 아이템을 저장하여 아케이드, 즉 오락실에 가져가 쓸 수 있게끔 하는 것인데…. 아쉽게도 물 건너 이야기), 사운드 출력 볼륨 및 스테레오/모노 설정, 버튼 설정 등을 할 수 있다.

엑스트라 옵션(エキストラ オプション)

베이직 모드나 아케이드 모드로 한번 이상 클리어하면 엑스트라 옵션 항목이 하나씩 추가된다.

■옵션설명

- **엑스트라 아이템** - 엑스트라 아이템의 출현 여부를 결정한다. 엑스트라 아이템은 게임 클리어 횟수/타임에 비례하여 늘어나며 아이템 샵에서 합성한 아이템들을 게임에 등장시키기 위해서는 이 항목을 켜야 한다. 기본 설정은 '있음'.
- **파워스톤** - 한 스테이지에서 출현하는 파워스톤의 개수를 설정. 기본 설정이 7로 되어 있는데 변신이 잦아 게임의 재미가 반감될 우려가 있다고 생각되면 줄이고 하자.
- **파워 게이지 타임** - 변신했을 시 파워 드라이브나 파워 퓨전을 쓰지 않아도 파워게이지가 줄어드는 것을 켜고 끌 수 있다. 이것을 끄면 특수기술로 게이지를 모두 소모하기 전까지 변신이 풀리지 않는다.
- **변신중 데미지량** - 말 그대로 변신했을 때 받는 데미지량을 설정한다. 기본은 50%로 평소 데미지의 반만 받게되는 설정.
- **변신중 공격력** - 변신했을 때 공격력을 바꿀 수 있다. 이것들을 바꾸면 게임 밸런스를 망쳐먹을지도….
- **HELP 카운트 타임** - 게임 중 먼저 기절한 캐릭터를 부활시킬 수 있는 제한시간을 설정한다. 기본 설정은 '있음'으로 기절한 후 10초 내로 누군가 부활시켜주지 않으면 그 캐릭터는 날개 달고 망자의 길로 들어서게 된다.
- **타겟 라인** - 공격시에 타겟이 되는 상대를 알 수 있도록 표시한다. 이것을 켜면 상대방과 자신의 사이에 길게 라인이 그어지는데, 해보면 알게 된다.

네트워크(ネットワーク)

네트워크 플레이는 더 이상 PC만의 전유물이 아니다. 온라인으로 연결하여 게임을 즐길 수 있다. 스코어 랭킹도 있고 리그전도 있다! 게다가 얍삽하게 플레이해도 뒤통수를 얻어맞지 않는다! 다만 이것 역시 물 건너 나라 이야기라는 것이 아쉽다.

기본 조작 및 시스템

전작과 마찬가지로 3개의 버튼을 사용하나 '펀치 · 킥 · 점프'가 '어택 · 점프 · 액션' (※ 이하 어택은 A, 점프는 B, 액션은 C)으로 바뀌었으며 대전시의 화면에 뜨는 것들이 축소화되었다. 대전액션이지만 다른 대전액션의 그것처럼 복잡한 커맨드 기술이 없으며 간단한 조작과 높은 자유도로 누구나 쉽게 적응하고 즐길 수 있도록 되어있다.

▲큼직큼직한 전작의 화면 구성 요소가

▲단순화되었다

▲4개의 컨트롤러로 친구들과 신나게 놀자

어택

어택 버튼의 연타로 4~5연타를 만들어내며, 전작의 P와 K를 이용한 콤비네이션이 사라졌다. 버튼 조합을 이용한 콤비네이션이라면 A버튼으로 3히트한 뒤 C버튼으로 마무리하는 정도랄까…. 전작의 콤비네이션 시스템보다 많이 단순화되었지만 어차피 성능 차이가 거의 없어 큰 의미는 없다. 아이템을 든 상태에서 A버튼을 누르면 가까운 적에게 자동 조준이 된다. 반면 자동 조준이 아닌, 원하는 방향으로 던지고 싶다면 레버와 C버튼을 이용하면 된다. 점프한 상태에서도 이렇게 공격할 수 있다.

▲이 게임은 패드로 승룡권 안나간다고 불평할 필요 없다

흘리기

간단한 레버 조작으로 밀착거리에서 상대방의 모든 공격을 회피할 수 있다. 상대의 공격이 들어올 타이밍에 맞추어 아무 방향으로나 방향키를 짧게 입력하면 뒤로 빠지거나, 상대방 뒤로 이동하여 심리전의 승리를 만끽할 수 있다. 버튼을 누른 상태로 레버를 입력하면 상대방의 어깨를 짚고 넘어가 배후를 확보할 수 있다. 하지만 말이 간단한 레버 조작이지 실전에서 이것을 능숙하게 구사하기 위해서는 많은 연습이 필요할 것이다.

▲섀도우 복서

▲체조선수

액션

[잡기 = 액션 버튼]

파워스톤 2에서 '잡는다' 라는 개념은 C버튼 하나로 통한다. 스테이지 상에 있는 거의 모든 물체를, '잡고 싶다' 라는 생각이 들면 그저 다가가 C버튼을 누르면 된다. 자유도가 매우 높은 게임이라 스테이지 상에 존재하는 거의 모든 물체를 이용할 수 있다. 대포에 올라타고, 날아가는 독수리에 매달리고, 기둥을 타고 올라가고, 천장을 붙잡고, 아이템을 집는 등 '잡는다' 는 개념을 가진 것들은 모두 C버튼으로 해결한다. 그리고 지상이나 공중에서 상대방을 잡아 던질 수도 있다. 벽에 근접하거나 아무 것도 근접하지 않은 상태에서 액션 버튼을 누르면 캐릭터마다 고유의 특수 기술이 발생한다. 그리고 오리지널 모드에서 팀 동료에게 접근하여 C버튼을 사용하면 협공을 만들어 낼 수 있다.

▲'후지산 대결투' 의 그 나코루루가 아니다

▲잠수함인지 탱크인지…

▲팀 배틀의 재미, 협공

점프

점프 후 취할 수 있는 동작은 다음과 같다.

■**A버튼** - 전작과는 달리 상대가 점프 A 공격을 당하면 쓰러지게 되므로 전작에 존재하던 점프 A공격에서 착지 후 곧바로 이어지는 연타를 구사할 수 없게 되었다. 공중전에서 사용할 때 이외에는 그리 효용적이진 않다.

■**B버튼** - 벽을 이용하여 삼각 점프를 시도한다. 캐릭터 별로 점프 능력이 틀리지만 모든 캐릭터가 벽을 이용한 삼각 점프를 할 수 있다. 천장을 붙잡아 그 위로 뛰어오를 수도 있다.

■**C버튼** - 상대방이 근접했을 때 C버튼을 누르면 공중에서 잡아 던질 수 있다. 점프한 후 상대 위에서 C버튼을 사용하면 상대방을 향해 수직 급강하 공격을 하게 되는데, 맞은 상대는 갖고 있던 파워스톤을 놓치게 된다. 중량급 캐릭터에게 이것을 당하면 납작포가 되는 만화스러운 연출을 보게 된다.

▲매달린다

▲납작

▲자연스럽게 본능적으로 연타를 유도하는 그림이 나온다

기상공방

방패 아이템 이외에는 가드 수단이 없는 게임인 만큼 다운된 쪽이 훨씬 불리하다.

다운 상태에서 일어나면서 무적 상태로 가까이 있는 상대방을 때리는 기상 공격이 존재하지 않아 기상 타이밍으로 상대방의 추가 공격을 벗어나느냐 못 벗어나느냐가 결정되는데, 이 기상 타이밍이 너무 일정하면 계속 상대방에게 주도권을 내 주는 상황이 발생할 수도 있다는 점을 알아두자. 조작은 단순하지만 사람의 심리까지 단순해지지 않는다. 상대방이 근접해 있을 때 가장 안전한 방법은 구르다가 점프하는 것인데 구르는 중에는 무적이라는 점을 이용하여 구르면서 파워스톤 챙기기를 노릴 수 있으나, 구르기가 끝난 후 엉뚱한 방향을 보게 되면 다시 위험해지니 조심해야 한다. 공격측은 상대방이 일어나는 타이밍을 잘 파악하여 점프 공격으로 다시 우위를 점할 수도 있고, 상대를 다운시킨 후 아이템이나 파워스톤을 획득할 시간적 여유도 벌 수 있게 된다.

▲상대가 심리전에 빠지면 파워스톤 챙기러…

▲공주가 체면을 버리고 구르는데, 무슨 공격이 통하오리까

낙법

상대에게 공격을 당해 날아갈 때 버튼을 입력하면 공중에서 자세를 바로잡을 수 있다. 낙법이 성공하면 점프상태와 같아지므로 그 상태에서 곧바로 상대에게 어택 또는 C버튼으로 역습을 가할 수 있으며 스테이지 밖으로 떨어질 위기에서 벗어날 수도 있다. 그리고 등이 땅에 닿기 직전에 버튼을 누르면 재빨리 일어날 수 있다.

▲맞았지만

▲내일은

▲반격이다

변신

변신은 이 게임의 백미라고 할 수 있다. 커맨드 기가 없는 대신에 존재하는 시스템으로서, 일발의 역전을 이끌어낼 수도 있으며, 이것 때문에 승패의 갈림길이 좌우되는 경우가 많다.

색깔에 관계없이 스테이지 내의 파워스톤을 3개 모으면 변신을 하게 되는데, 변신 후에는 일정 시간동안 방어력이 증가(50%)하고 데미지 발군의 파워 드라이브와 파워 퓨전을 사용할 수 있게 되는 등 전투에서 압도적인 위력을 발휘한다. 파워 드라이브는 어택 또는 액션 버튼으로 사용하고, 막강한 연출과 임팩트를 자랑하는 파워 퓨전은 A+B 또는 B+C로 사용한다. 전작에서는 변신 상태 동안 절대 다운되지 않았으나 파워스톤 2에서는 받게 되는 데미지량만 줄게 될 뿐 다운되는 것은 변신 전과 달라지지 않는다. 하지만 변신 1회당 1번밖에 쓸 수 없던 파워 퓨전을 2~3회 쓸 수 있다. 변신 후에 화면 하단에 생기는 파워 게이지가 모두 소모되면 변신상태가 풀리며 파워스톤 2개가 몸에서 분리된다.

▲초사이어인턱

▲기술마저…

▲세 개를 모으면

▲파워 드라이브(A+B)

▲파워 퓨전(B+C)

구조물 이용

파워스톤 2에서 이용할 수 있는 구조물 중 대표적인 것으로는 스테이지에 널려 있는 상자와 항아리 등 던질 수 있는 것부터 기둥, 벽, 천장 등 매달릴 수 있는 것들, 그리고 포탄을 발사할 수 있는 대포 등 여러 가지가 있다. 이러한 구조물들을 어떻게 움직이고 활용할 수 있는지 살펴보자.

▲던질 수도 있고

■상자, 항아리, 선인장 등

윗면이 편평한 상자는 상자 쪽으로 레버를 입력하면 그 위로 굴러 넘어가게 되고 A버튼으로 상대방에게 직접 쳐 보내며 C버튼으로 들어서 던질 수 있다.

▲질 수도 있다

■기둥

가늘고 길쭉한 것은 뭐든 타고 올라갈 수 있다고 보면 된다. 심지어는 선인장까지 타고 올라간다. 기둥 앞에서 C버튼을 누르면 기둥을 타고 빙글빙글 회전해 원심력을 이용한 공격을 할 수 있다. 그런 현란한 행동이 무리인 중량급 캐릭터는….

▲어쩔 수 없다, 뽑아라

걱정하지 말자. 어찌 된 일인지 뽑아낸 기둥이 다시금 생긴다. 그리고 점프 후 C버튼으로 기둥

을 붙잡고 매달릴 수 있다. 여기서 기둥 끝까지 올라가 좀 더 높은 점프로 도약할 수 있게 된다.

▲고스트 바스터즈, 긴급구조 119에서 많이 본 장면

■벽

▲점프

벽에서 C버튼을 누르면 벽을 이용한 돌진형 반동 공격을 하게 된다. 또한 벽을 이용해 공중전에서의 우위를 점할 수 있다. 급강하 공격

▲B버튼 한번 더

▲C버튼

이 존재하는 만큼 어쨌거나 높이 뛰는 자가 조금 더 유리하다고 할 수 있다. 벽을 이용하여 3단 점프까지 구사할 수 있다(포커와 아야네는 4단). 3단 점프를 하는 법은 벽쪽을 향해 B버튼. 벽에 닿은 순간 다시 벽쪽으로 레버 + B 한 후 C버튼을 누르면 벽을 이용한 3단 점프가 나가게 된다.

■탈 것

스테이지에 배치되어있는 대포, 전차 등에 C버튼으로 탑승하고 A버튼으로 발사한다. 연사력과 공격범위, 데미지도 좋아서 자주 쓰인다. 대신 공격의 높낮이를 조절할 수 없어 점프 공격에 약한 면을 보인다는 것이 단점이다.

아이템 이용

아이템의 이용방법 역시 C버튼으로 집어들고 나서 A버튼과 C버튼으로 사용한다. A버튼으로 사용하면 자기편을 제외한 가까이 있는 상대에게 자동 조준되어 발사하고, C버튼으로 발사하면 레버 입력방향으로 발사하게 된다.

■던지기 타입

상대방에게 던져서 공격을 하게 되는 아이템으로는 스테이지에 기본적으로 구비된 상자, 관, 항아리 등부터 아이템 상자에서 얻을 수 있는 폭탄, 화염병, 덫 등 여러 가지가 있다. 주로 근거리에서 상대방의 행동반경을 좁게 만드는 용도로 쓰는 것이 좋다. 던지기 타입의 아이템을 들고 있을 땐 상대방의 점프 공격에 대처할 수 있다. 캐릭터에 따라 아이템 던지기의 빠르기가 틀려 힘이 센 캐릭터가 던질수록 회피나 받아들기가 힘들다는 것도 알아두자.

- **폭탄** - 등장과 동시에 카운트가 내려간다. 하지만 카운트가 다 되지 않아도 상대에게 히트되면 그 즉시 폭발한다. 카운트가 다 되어 터지기 직전에 던져 그 폭발로 공격하는 것도 괜찮은 방법.
- **덫** - 지상에서 사용하면 그냥 땅에 내려놓지만 점프 중에 사용하면 상대방을 향해 던진다. 맞은 상대는 잠시동안 행동 불능 상태가 된다.
- **화염병** - 던지면 불이 붙는 무기. 명중했거나 그 불길에 닿았을 경우 불에 타게 된다.
- **족쇄** - 맞은 상대방은 일정 시간동안 점프를 높이 뛸 수 없게 된다.

■직접 공격 타입

직접 공격 타입의 아이템은 집어들게 되면 하단에 아이템 게이지가 생겨 일정 시간동안 아이템을 휘두르고 찌를 수 있게 된다. 검, 쇠파이프, 망치, 우산 등이 이에 해당한다

- **검, 쇠파이프 계열** - 점프하여 사용하는 것이 유용하다. 검이나 쇠파이프를 이용한 점프 공격은 리치가 길며 상대방의 던지기 아이템을 부셔버리며 들어간다는 장점이 있다.

▲휘두른다

- **망치, 뿅망치, 도끼 계열** - 파괴력이 좋고 히트시 상대가 땅에 납작하게 찌그러뜨려지는 재미있는 연출을 볼 수 있다. 판정 범위가 넓어서 잘 맞아준다.

▲뿅망치의 위력

- **여의봉** - 드래곤볼의 손오공이 카린탑에 올라갈 때 사용했던 바로 그것. 리치가 길고 장애물을 관통할 수 있다는 점이 이 아이템의 장점이다.

■사격 타입

- **권총** - 원거리에서도 맞는다. 보기에는 작은 데미지를 가지고 있지만 연발이 되므로 한 발 맞게 되면 나머지 총알도 다 맞게 된다.
- **발칸포** - 솔직히 권총이 더 좋다. 조준이 힘들기 때문에 잘 맞추기도 힘들다.
- **3WAY 건** - 3방향으로 광선이 나간다. 데미지도 좋은 편이다. 일단 3방향으로 나가기 때문에 피하기가 애매하다.
- **메가폰** - W~A~A~A~ 라는 글씨가 커

지면서 나간다. '동네 사람들~!' 이라고 외치면서 쓰는 것을 권장한다. 글씨가 점점 커지면서 나가지만 수직으로 커지며 나가기 때문에 옆으로 피하기는 쉽고 점프로 피하기는 힘든 무기. 데미지는 적다. 재미용으로 쓰면 좋은 아이템.

▲동네 사람들~!!

• **바주카포** - 묵직한 폭탄을 쏜다. 연발로 나가지는 않지만 생긴 것만큼 파워가 있다.

• **화염방사기** - 근거리까지 밖에 나가지 않고 데미지는 적지만 맞기 시작하면 피하기 힘들다.

맞게 되면 상대는 상당한 돈을 내놓는다. 개인적으로 좋아하는 아이템 중에 하나.

• **광선총** - 링 모양의 빔을 한꺼번에 발사한다. 타격감이 쫄깃하게 전해오는 무기.

• **비누방울총** - 맞게 되면 거대한 비누방울에 갇히게 된다. 리치는 짧고 데미지도 크지 않지만 빠져 나오는 상대를 계속 가둘 수 있다. 시간 벌기용으로 안성맞춤.

• **지팡이** - 마법을 발사하는 아이템인데, 종류에 따라 맞으면 얼음으로 변하기도 하고 너구리로 변하기도 한다. 게임을 해 나가면서 많은 종류의 지팡이를 발견하게 될 것이다.

▲D&D2?

■ **기타 아이템**

사과, 케이크, 햄버거, 바나나 등의 회복아이템부터 스케이트 보드 같은 기동력을 높여주는 아이템, 가드 버튼이 없는 이 게임에서 가드를 가능하게 해 주는 아이템인 파워 실드, 그리고 플레이어를 따라다니며 상대를 공격해주는 새끼사자(일명 라이코스) 등 여러 가지가 있다.

▲잡기 빼고 모두 가드 가능

▲잘했어 라이코스

▲회복량은 꽤 된다

아이템 샵에 대하여

아이템 샵에서는 게임을 통해 얻어지는 아이템과 골드를 사용해 새로운 아이템을 만드는 곳이다. 이곳에서 만들어지는 아이템이 비주얼 메모리에 저장되어 있다면 게임에서도 사용할 수 있다.

아이템 구입

자신에게 필요한 아이템을 직접 구입할 수 있다. 단, 돈을 지불해야하며 보통은 게임에서 얻을 수 있는 아이템들을 팔지만 게임에서 얻을 수 없는 지식서(指南書)와 아이템 카탈로그를 구입할 수 있다. 게임이나 합성을 통해 얻어진 아이템은 여기서 돈을 지불하고 구입할 수 있다.

▶자신이 구입할 아이템을 선택하면 된다

합성

■합성이란?

어드벤처 모드에서 얻어지는 아이템과 재료카드, 그리고 에센스 카드를 합성하여 게임에서 나오지 않는 새로운 아이템을 만드는 것. 합성을 통해 만들어지는 아이템은 게임에 이미 존재하는 것들이 대부분이지만 아주 특수한 조합에 의하여 게임에서 볼 수 없는 새로운 아이템을 만들 수 있다.

▲이것이 아이템을 합성하는 기계

▲아이템을 섞어서

▲새로운 아이템을 만드는 것이 목적이다

■합성에 필요한 것들

합성을 하기 위해서는 다음과 같은 재료들이 필요하다. 다음의 재료들은 전부 게임을 통하여 얻을 수 있는 것들이니 게임을 즐기면서 필요한 아이템을 모아가도록 하자.

아이템

통상의 아이템으로써 시작부터 등장하는 것으로 게임을 진행하는데 도움을 주는 것들이다. 하지만 이 아이템이 없다면 합성을 하는 것은 생각조차 할 수 없다. 여러 가지 아이템들이 준비되어 있으니 반드시 모아서 합성에 기본적인 조건을 충족시키자.

재료 카드

재료카드는 아이템과 마찬가지로 어드벤처 모드에서 얻을 수 있다. 합성을 할 때 아이템과 함께 섞거나 재료 카드끼리 섞어 사용할 수 있다. 재료카드 중에는 얻기가 아주 힘든 레어 카드가 존재하는데, 일정 확률로 등장하니 게임을 많이 즐기다보면 얻을 수 있을 것이다.

에센스 카드

에센스 카드의 힘으로 아이템 합성의 결과를 바꿔버릴 수 있다. 다시 말하자면, 우리가 익히 알고 있는 1+1=2라는 등식에 에센스 카드를 이용하면 그 등식을 억지로 1+1=3으로 바꿀 수 있다는 것이다.

보통의 조합으로는 절대로 이루어질 수 없는 아이템에 이 에센스 카드를 섞으면 그 카

에센스 카드 활용법

다음과 같은 조건을 성립시키는 에센스 카드를 적절히 사용하여 아이템을 조합하도록 하자.

카드 명	효과
공포(恐怖) 카드	어떤 조합이든지 반드시 실패하게 만드는 불운의 카드
깜짝(びっくり)카드	어떤 조합이든지 합성 중 상태를 이상하게 만드는 카드. 이 카드로 의외의 아이템을 만들어낼 수 있다.
애정(愛情)카드	당신의 사랑을 듬뿍 담아 합성의 성공률을 높이는 카드
멋쟁이(おしゃれ)카드	어떤 조합이든 데코레이션(의상실에서 치장에 쓰이는 도구)으로 만들어 버리는 카드
음식(はらぺこ)카드	어떤 조합이던 음식으로 만들어버리는 카드
카피(コピー)카드	합성에서 탄생되는 아이템을 1개 더 생성시킨다
분리(分離)카드	합성으로 탄생하는 아이템과는 별도로 아이템을 증가시켜준다
원모어(ワンモア)카드	합성에 실패해도 다시 한번 기회를 주는 카드
스페셜(スペシャル) 카드	어떤 조합이든지 만들어지는 아이템이 최고 레벨이 된다

드의 능력에 해당하는 아이템을 얻을 수 있다. 카드 중에는 '합성을 절대로 성공시키지 못하게 만드는 카드' 와 같이 황당한 카드도 있으니 사용시 절대적인 주의가 필요하다.

회화(會話)

아이템 샵에서 사용할 수 있는 회화 모드는 여러 가지 도움을 준다. 합성에 대한 자세한 설명을 들어 볼 수 있으며 합성 실패시 얻을 수 있는 티켓이 3장이 모이면 룰렛을 돌려 특수한 아이템을 얻을 수도 있다. 아이템 가게 아가씨인 멜(メル)에게 선물을 줄 수도 있는데 선물을 줄 경우 그 아이템에 해당하는 에센스 카드를 얻을 수 있다. 또 멜에게 지식서(指南書)와 아이템 카다로그를 선물할 경우, 아이템 도감(アイテム 圖鑑)에서 볼 수 있는 아이템의 수가 증가하고 지식서(指南書)에 '?????+??????' 으로 표시되어 있던 정보가 전부 표시되어 특수한 아이템을 만들 수 있다.

▲이곳에서 선물할 것을 선택

■룰렛에겐 뭔가 특별한 게 있다

합성에 실패하면 얻어지는 쿠폰티켓(クーポンチケット)를 3개를 모으면 룰렛을 한번 돌릴 수 있는 기회가 생긴다. 룰렛에서 얻을 수 있는 아이템 종류 중에는 어드벤처 모드나 아이템 조합에서 얻을 수 없는 레어 카드나 레어 아이템을 얻을 수 있으니 쿠폰티켓을 가만히 쌓아놓고 무시하지 말고 적절히 사용할 것!

▲룰렛을 돌려라

아이템 도감(アイテム 圖鑑)

플레이어가 모으는 아이템과 카드, 그리고 에센스 카드에 대한 정보가 담겨있는 책이다. 여기서 자신이 합성을 했던 것들에 대한 정보와 사전 지식을 얻을 수 있으며 지식서(指南書)에 대한 정보도 여기서 함께 얻을 수 있다.

▲모든 정보가 한자리에 모여있다

의상실(試着ルーム)

합성에서 멋쟁이 에센스 카드를 사용하거나 어드벤처 모드에서 마지막 보스를 물리치면 나오는 데코레이션 아이템을 이용해 게임 캐릭터들의 복장을 변경시킬 수 있다. 여러 가지 종류의 데코레이션 아이템을 이용해서 자신만의 캐릭터를 만들어 게임을 즐겁게 즐겨보는 것도 좋을 듯.

▲종류는 여러 가지

▲'토끼의 귀' 라는 아이템이다

▲원피스가 인기가 많아서일까? 밀짚모자도 나오는군

기본 전술 정리

'파워스톤'의 기본 전술은 다음의 세 가지로 쉽게 요약할 수 있다.

■양측 모두 변신전일 때: 採石第一(채석제일: 돌 모으기에 힘쓰자)
■내가 변신했을 때: 殴打第一 (구타제일: 때리는데 힘쓰자)
■상대가 변신했을 때: 逃亡第一 (도망제일: 도망가는데 힘쓰자)

변신 전 공방

이 게임의 제목이 괜히 '파워스톤'이 아니다. 이 게임에서 이기기 위한 가장 확실한 지름길이 바로 파워스톤이다. 서로 돌 세 개를 모으지 못한 상태라면 상대보다 먼저 변신을 하기 위해 최선을 다 해야 한다. 서로 피터지게 싸우고, 아이템을 서로 던지고 받는 것도 사실 전부 다 상대방이 돌을 못 모으게 방해하고 내가 먹기 위함이 아닌가. 이 게임에서 대화는 통하지 않는다. 오직 상대방은 맞아야만 파워스톤을 내놓게 된다. 변신 전 공방에서는 상대방에게 데미지를 많이 입히는 것도 중요하지만 상대방에게 어떻게든 효과적인 공격을 성공시켜서 돌을 털어내는 일이 중요하다. 위에서 설명한 조작 방법을 익숙할 때까지 연습하여 채석에 온 힘을 기울이자. 변신전 공방의 핵심은 아이템을 이용한 싸움과 공중전 정도로 보면 된다. 기본 기술 중에 상대의 돌을 가장 빼앗기 쉬운 방법이 점프 C. 이 공격에 맞은 상대는 다운되어 떨어뜨린 돌을 주우러 가기까지의 충분한 시간적 여유가 생긴다. 아이템이나 전차, 대포 등으로 상대의 행동 반경을 좁혀놓은 후 점프 C로 공격해 들어간다. 반대로 이를 당하는 쪽에서는 상대방의 점프

C를 점프로 피한 후 그 점프에서 착지하기 전에 C버튼으로 역공을 들어간다… 라는 식의 대처법이 생기는 양상이 되겠다. 이를 위해선 상대의 공격 타이밍과 각도 거리를 파악해야 하는데 말이 거창하지 다음의 사진을 보면서 이해하자. 많이 해 보면서 감을 잡으면 익숙해질 수 있다

▲2P가 점프 C로 날아 들어왔을 때 점프한 다음

▲상대방의 위로

▲역습 들어간다

파워스톤 소유개수에 따른 대전방법

■양측 모두 한 개

라운드 시작 시에 양쪽 모두 파워스톤을 1개씩 갖고 시작하게 된다. 가장 팽팽한 대치 상태. 곧 등장할 파워스톤의 위치에 신경쓰며 스톤을 빼앗기지 않도록 주의하자. 3인 이상일 땐 아이템을 이용한 소극적인 공격을 하며 상대의 실수를 노리거나 나머지 플레이어들이 싸우는 틈을 타서 어부지리. 이 대치 상황을 어떻게 넘기느냐에 따라 자신에게 유리하거나 불리한 상황이 된다.

■자신은 두 개, 상대는 한 개

돌을 한 개만 더 취득하면 변신할 수 있으니 제법 유리한 상황이다. 상대방의 돌을 뺏는데 초점을 맞추고, 아이템을 이용해 상대방의 행동 반경을 좁혀나가자. 스테이지에 따라 부비트랩에 당한다던가, 스크롤을 따라가지 못해 모았던 스톤을 몽땅 빼앗기는 일이 일어나지 않도록 조심하자. 이런 상황이 생기면 상대방은 한번에 변신해버리게 되니 요주의.

■자신은 한 개, 상대는 두 개

위의 상황과 반대되는 처지에 놓이면 자신의 스톤을 지키는 것을 최우선으로 해야한다. 여기서 뺏기게 된다면 정신적인 데미지와 체력적인 데미지를 동시에 받게 되어 상당히 암울해질 것이다. 아이템이나 지형을 이용해 거리를 두고 견제하며 싸우자. 그렇다고 너무 방어적으로만 나가면 상대방이 다른 곳에서 돌을 주워 모을 수도 있으니 조심. 당신의 머리 위에 떠 있는 돌을 빼앗으려 달려드는 상대에게 카운터를 노리는 쪽으로 플레이하자.

■자신만 두 개

두말 필요 없는 유리한 상황. 만일에 빼앗긴다고 해도 상대방은 돌이 없으니 장기나 체스로 치자면 한 수의 여유가 더 있는 셈이다. 조급해진 상대를 역으로 이용하는 것도 꽤 좋은 방법.

■상대만 두 개

매우 불리한 상황. 세 번째 스톤이 등장하기 전에 어떻게든 공격적으로 나가 상대의 돌을 떨궈 내야 한다. 세 번째 스톤이 등장했다면 돌에 눈이 멀어 달려가는 상대를 노리는 것이 좋겠으나 의외의 역습을 조심하자. 이 상황에서의 공격 허용은 곧바로 상대의 변신으로 이어지니 주의.

변신 후의 효과적 공격과 방어

거의 모든 라운드에서 한 번 이상의 변신이 있을 것이다. 변신에 성공하면 받는 데미지가 반으로 줄어버리는 슈퍼 아머 효과가 발동하는 등 압도적인 우월권을 얻게 된다. 일단 위에서 말한 것과 같이 어떻게 파워 드라이브와 파워 퓨전을 구사해야 상대에게 모두 히트시킬 수 있을까를 궁리하자. 그러기 위해서는 자신이 사용하는 캐릭터의 파워 드라이브와 파워 퓨전의 특성을 파악하는 것이 일단 중요하다고 하겠다. 시간이 지남에 따라 파워게이지가 감소하는 것을 주의해야겠지만 그 양은 미비하니 게이지 감소에 직접적인 영향을 미치는 파워 드라이브와 파워 퓨전에 신경을 써야 한다. 파워 퓨전은 커맨드기가 없는 이 게임의 자칫 밋밋해지려하는 분위기에 재미를 불어넣는 일종의 초필살기로서, 사용하게 되면 파워게이지의 약 반 정도가 소모된다. 그러나 게이지의 잔량에 관계없이 사용할 수 있어서, 변신이 풀리기 직전에 써야 파워 게이지를 알뜰하게 썼다고 동네에 소문이 날 것으로 믿어 의심치 않는다. 또한 상대가 근접했을 시에 파워 퓨전 사용은 주의를 요한다. 파워 퓨전 발동 딜레이때 반격을 당할 염려가 있기 때문이다. 반대로 상대방에게 변신을 허용했다면 위에서 말한 상황과 반대로 상대방은 압도적으로 유리해지고 나는 불리해지게 되는 암울한 상황을 맞이하게 된다. 스테이지가 넓어서 도망갈 상황이 충분히 제시된다면 전력을 다해 도망쳐야 하겠지만 정신 바짝 차리면 의외로 반격 방법이 많다는 걸 알게 된다. 위에서 말했듯이 상대방의 파워 퓨전 발동 딜레이 시에 아이템을 던지거나 가까이 가서 잡아 던져버리는 등의 수단을 동원하자. 그러기 위해선 상대방의 특성과 사용 패턴을 파악해야만 할 것이다.

▲파워 드라이브와 섞어 쓰다가

▲끄응

▶헛점이 많군?

▲게이지가 다 떨어지기 직전에 파워 퓨전

스테이지 소개

Blue Sky Area (블루 스카이 에리어)

거대한 공중 비행선에서 시작하여 격렬한 전투로 인해 부서져(사실 아무 것도 안 하고 있어도 부서진다) 자유 낙하한 후 공중에 떠 있는 섬으로 떨어져 싸움을 계속 하게 되는 스테이지이다. 비행선 위에 배치되어 있는 3개의 대포를 잘 활용하자. 사정거리가 길어 꽤 유용하다는 것을 알게 될 것이다. 그리고 비행선 갑판이 좁아 상대를 잡아서 점프 후 던지면 상대는 스테이지 밖으로 떨어지게 된다. 결국 추가 데미지도 노리고 아이템을 챙길 여유도 생겨 일석이조. 독수리가 날아다니며 아이템을 떨어뜨려 주는데 이 녀석의 발에 매달릴 수도 있다. 그러나 조종할 수가 없어서 그리 쓸모 있는 편은 아니다.

▲대포를 적절히 활용

▲막 망가진다

▲하늘 높이 날아라

비행선이 폭파한 후 땅으로 떨어지기까지 아이템 상자들이 출현하며 체력 회복을 위한 공중 다과회를 갖는 시간이 있다. 화면 우측 상단에 표시되는 고도 카운터가 다 떨어지기 전에 체력을 많이 회복해 두자. 상대방의 몸에 정면으로 부딪히면 잠시 움직일 수 없게 만들 수 있다. 버튼을 누르면 태클이 나가는데, 이것을 익숙하게 구사할 수 있도록 연습하자. 체력 회복 아이템 이외에 땅에 떨어질 때 낙하산 역할을 하는 우산이 등장한다. 이것을 챙기지 못하면 속력을 줄이지 못하고 그대로 땅에 떨어지게 된다.

낙하할 때 우산을 차지하지 못한 캐릭터는 데미지를 받고 시작한다. 가운데 기둥이 있고 왼쪽으로는 발석차 2대가 있고 오른쪽으로는 위에서부터 흘러내리는 냇물이 있다. 이 물길 위로 아이템이 계속 나오니 잘 챙겨두자(어드벤처 모드로 플레이할 시 이 곳에서 아이템과 카드를 많이 챙길 수 있다). 조금 있으면 가운데 있는 큰문에서 전차 한 대가 나오는데, 이것의 포탄에 한 대 맞으면 무조건 다운인데다가 연사력도 괜찮은 편이어서 쓸만하지만 왼쪽에 나 있는 계단 때문에 공중 공격에 크게 노출되어 있어 이걸 먼저 잡아탄다고 우월권을 갖게 되진 않는다. 공중에 떠 있는 섬이라 여전히 상대를 밖으로 던져버릴 수 있다.

▲나와라 가제트 만능 우산!!

▲여기서 아이템을 스슥

Dark Castle Area (다크 캐슬 에리어)

일본의 냄새가 풍기는 성채. 처음에 연못이 있는 뜰에서 시작하여 강제 스크롤로(가기 싫어도 가야한다) 성으로 들어가는 발판을 뛰어올라 통과한 후 유쾌한 분위기의 게임에 어울리지 않는 귀신들이 나오는 방에서 싸우게 되는 스테이지. 처음에 연못 하나를 사이에 두고 시작하는데, 싸울 공간이 충분하지 않은데다가 조금 있으면 강제 스크롤이 발동하기 때문에 적당히 견제만 해 두자. 가운데 있는 연못의 연꽃잎 위에 설 수 있다는 것도 알아두자.

▲저마 밑에 고드름… 이 아니라 사람

▲안가면 뜨거울걸

잠시 후 성을 타고 오르게 되는데, 이때 이동하는 화면을 따라가지 못하면 혼나게 되니 조심. 발판의 천장을 잡고 그 위로 뛰어오를 수 있으니 스크롤에 못 따라가 당황해서 무리한 점프를 시도하다가 떨어지지 말고 천장을 잡고 도약하자. 성 꼭대기의 입구는 플레이어의 과반수가 먼저 들어가면 닫히게 된다.

▲이쯤에서 플레이어가 매우 작아 보인다. 집에 큰 TV 있으면 좋겠지

▲초등학교 때 구름사다리 많이 타봤지?

어마어마한 스케일의 앞마당과는 달리 조그만 방으로 들어오게 된다. 먼저 들어간 플레이어는 입구에서 나오고 그렇지 못한 플레이어는 하늘에서 떨어진다(어떻게 그 위치에서 떨어지는 건지…). 위에서 말했던 유쾌하지 않은 귀신이 등장할 때 때려서 먹을 것을 뺏어내자. 보면 알겠지만 방이 좁아서 파워스톤을 먼저 챙기는 자가 절대적인 우월권을 갖게 된다. 부디 상대방에게 파워스톤을 빼앗겨 고양이 앞의 쥐처럼 도망 다니는 신세가 되기 전에 먼저 긁어모아 즐거워지기 바란다.

▲좁아서 파워 퓨전이 잘 맞는다

▲유쾌하지 않은 귀신이 유쾌한 아이템을 준다

Tomb Area (툼 에리어)

전 스테이지를 통틀어 부비트랩이 가장 많은 곳이다. 처음 시작하는 곳에서 벽의 기둥을 때리면 돌덩이가 굴러 떨어진다. 관을 던지면 상대방을 잠시동안 가둘 수 있다. 벽면에서 도는 룰렛의 그림에 따라 땅에서 가시가 솟기도 하고 불덩이가 발사되기도 한다. 따라서 높은 지대에 있는 게 조금이라도 더 안전한데, 좇아 올라오는 상대에게 관을 던져서 견제하자.

▲기둥을 치면

▲바위가 떨어진다

잠시 후 땅이 무너지는데, 뒤에 거대한 바위가 기다리고 있다. 이후의 상황 짐작되는가? 여기서부터 우리는 달려야 한다.

▲아부지 돌굴러와유~

여기서는 공격을 한다면 A버튼을 이용한 공격보다는 단발에 끝나는 C버튼을 이용한 공격이 좋겠다. 연타 때리다가는 굴러오는 돌에 둘 다 혼나니 조심. 스케이트 보드가 반드시 나오므로 먼저 챙길 수 있도록 하고, 쌓여있는 상자 벽은 부수지 말고 뛰어넘다가 한 개 집어들어 상대방에게 던지자. 다크 캐슬과 마찬가지로 길의 끝에서 과반수가 먼저 옆 골목으로 들어가면 문이 닫히게 된다.

▲달리자

문으로 들어오지 못한 플레이어는 떨어지며 시작하게 된다. 무덤에 웬 슬롯머신이 떡하니 있는데, C버튼 사용하면 돌릴 수 있다. 3개의 그림이 일치하면 파워스톤, 체력 회복 아이템, 폭탄 등이 주어지

는 것 알아두자. 그림이 일치하지 않으면 옆에 보이는 사자 펀치가 작렬한다. 이 곳 역시 장소가 좁아 파워 퓨전과 파워 드라이브를 피하기 힘드니 주의.

▲꽝은 20원짜리 과일맛 사탕…이 아니라 사자 펀치다

◀▲777이 되면 파워스톤이 떨어진다

Iceberg Area (아이스벅 에리어)

3가지 잠수함과 빙산 위를 왔다갔다하며 싸워야 하는 스테이지. 노란 잠수함은 버튼 상자를 던지거나 때리면 유도미사일이 작동하는 기능을 가지고 있고 초록 잠수함은 아이템 발사하는 기능을 가지고 있으며 파란 잠수함은 3개의 위력적인 대포를 가지고 있다. 느닷없이 잠수함이 잠수하는데 이때는 버튼을 사용해 헤엄쳐서 건너편 잠수함으로 건너가야 한다. 뭐, 안 가도 영원히 뒤처져 버린다거나 수영하다가 지치는 일은 없지만, 바다 위에는 아이템이 일절 나오지 않으니 유유히 헤엄치고 있을 필요는 없다.

▲돌고래 가족 같지만 아니다

▲이 스테이지에서만 등장하는 탈 것

빙산에 부딪히면 갑자기 스테이지가 넓어진다. 역시 얼음답게 미끄럽다. 중량급 캐릭터는 빙산 위에 있는 얼음 뿔을 들어서 던질 수 있다. 얼음은 무기로 파괴할 수 있고 잠수함을 가로막는 빙산이 제거되면 다시 앞으로 전진하게 된다. 파란 잠수함에 달려있는 대포를 잘 활용하자. 상대방이 파워 퓨전을 사용할 때 바다에 빠지는 등 스테이지가 넓어 현실 도피가 가능하나 호밍능력을 가진 파워퓨전에는… 뭐 어쩌겠나.

▲상대를 바다에 빠뜨려 시간을 벌자

Space Station Area (스페이스 스테이션 에리어)

엘리베이터를 타고 괴물이 있는 옥상까지 올라가서 싸우는 스테이지. 처음에 시작한 후 등 뒤로 보이는 유리를 파괴하면 아이템이 실려 나오는 컨베이어 벨트를 볼 수 있다. 어드벤처 모드로 플레이할 시 여기서 아이템을 많이 챙겨둘 것을 권장한다. 잠시 후 엘리베이터가 작동하는데, 여기에 올라타지 못하면 올라탄 상대에게 고스란히 얻었던 파워스톤을 빼앗기게 되니 이를 얻었다면 꼭 올라타도록 하자. 엘리베이터에 올라타면 싸울 공간이 매우 좁아진다. 지상 공격보다는 점프 공격이 유리. 워프게이트가 있으니 잘 활용하자.

옥상에 올라오면 이상한 괴물 녀석이 버티고 있다. 위협적이진 않지만 때려서 죽일 수 없으므로 꽤 성가시다. 여기엔 높

▲아이템 생산라인

▲나 먼저 간다

은 곳으로 올라갈 수 있는 지형의 고저차가 없다. 있는 것은 기둥 뿐. 기둥은 별로 효용성이 없으니 좋은 아이템을 얻어 상대방의 행동 반경을 좁혀가며 먼저 파워스톤을 모으자.

◀스크롤을 따라가지 못하면 갖고있던 파워스톤을 빼앗긴다

▶이 녀석은 장식품이 아니다. 얘도 때린다

보스 스테이지 공략 가이드

중간보스 - 파라오 워커

▲어벙해 보인다

사막 한 가운데서 만난 느슨한 표정의 괴로봇 파라오 워커. 다리마다 사람이 들어가 있는데, 이 녀석들이 조종하는 걸까? 서로 호흡 맞추기 힘들겠군. 명색이 보스이지만 의외로 쉽다. 2개의 다리를 부러뜨려 넘어뜨린 후 얼굴을 집중 공격하거나 아니면 몸통과 머리 사이에서 점프하며 공격하면 몸통과 머리가 동시에 맞으며 2중 데미지를 입힐 수 있어 좀 더 빨리 클리어할 수 있다.

▲머리와 몸통 2중 데미지를 노리자

패턴 1

몸을 잔뜩 웅크리고 제자리에서 회전한다. 몸을 웅크리는 순간에 재빨리 회전 반경 밖으로 빠져나가거나 회전하는 타이밍에 맞춰 C버튼을 누르면 되긴 하지만 타이밍을 맞추기가 어렵다

▲찡이

패턴 2

하트 모양의 꼬리에서 강력한 빔을 발사한다. 파라오 워커의 몸체 밑으로 들어가지 않으면 피하기 힘들다.

패턴 3

높이 점프를 뛰었다가 땅에 떨어질 때의 진동으로 플레이어를 잠시 움직이지 못하게 만든다. 같이 점프를 뛰는 것으로 간단히 파해할 수 있다.

▲파라오 워커의 약점

▲다리 2개를 부수면 넘어진다

라스트 보스 - Dr. 에로-드

주머니에 심장을 넣고 살아가는 이 초록 괴물이 이 게임의 마지막 보스이다. 파라오 워커처럼 시작하자마자 보스와의 1 : 1 대결이 아니고, 우리에게 익숙한 철X라는 게임에서 등장하는 모쿠X같은 적이 여럿 등장한다. 이들은 때려도 경직이 없어 이들이 공격하기 전에 먼저 섣불리 공격을 강행했다간 그들이 들고 있는 무기에 얻어맞게 된다. 일단 사정거리에서 벗어나기 위해 쉴새없이 움직이는 게 중요하다. 일단 이 녀석들은 한 번 내리친 후에 얼마동안 잠잠하므로 그때를 노려 제거하자. 뭐, 움직이는 게 싫다면 한 가지 방법이 있긴 한데…, 이 목각 인간들은 점프를 하지 않으므로 기둥 위에 있으면 맞지 않는다는 것을 이용하면 된다. 시간이 지나면 철문이 열리고 철침이 다가오며 자동으

로 넘어갈 수 있다. 이 목각 인간들을 상대로 3단계를 거치면 드디어 마지막 보스가 있는 방으로 갈 수 있다.

▲여기 있으면 아이템을 먹을 수가 없잖아

▲뭐 하나 들고 가자

보스의 방에 다다르기 전에 파워스톤과 아이템을 챙겨 가면 훨씬 수월하게 클리어할 수 있다. 보스의 약점이 머리이기 때문에 지상에서 통상 공격으로 히트시킬 수 없다. 따라서 점프해서 때리거나 보스의 손등을 타고 올라가야 하는데, 공중에서 파워 퓨전을 발동하거나 아이템으로 얼굴을 집중 공격하여 한번에 데미지를 많이 입히게 되면 Dr. 에로-드는 잠시 기절하는 동시에 배에 있는 주머니가 열리며 약점인 하트가 튀어나온다. 사양말고 마음껏 때려주자.

▲마음만은 핑크랍니다♡(우욱…)

▲그렇게 배고프면 먹어라!!

▲파워스톤이 클리어하는 데 결정적인 역할을 한다

패턴 1

파라오 워커와 마찬가지로 손으로 잡아채 깨문다. 일단 잡히면 빠져 나올 수 없다.

패턴 2

손끝에서 번개를 쏴라! 이것을 쏘려 할 때 쉴새없이 움직여 피해야 한다.

패턴 3

포크로 대중없이 찍어댄다. 왼손으로부터 도약하여 얼굴을 가격하자.

▲친절하게 어디 찍을지를 노려 봐주고 있다

패턴 4

접시에 커피(?) 공격. 갈색 액체를 접시에 뱉어낸다. 그냥 접시 위에 있지만 않으면 되니 그리 위협적이진 않다.

▲저 멋진 포즈를 보라, 손은 허리춤에

패턴 5

입에서 파리(로 보이는 것)를 뱉어낸다. 이 벌레들은 느릿느릿 플레이어를 따라오는데, 점프로 피하지 말고 주욱 달려가 달아나자.

▲사오정 친구? 사오정은 입에서 나비 나오는데…

▲나는 맛이 없어요! 라는 말은 이 녀석에겐 안 통할 것 같다

▲우르릉

▲에로-드의 최후

캐릭터별 공략

포커(FOKKER)

변신후

높이 날고싶다 포커

파워 드라이브	A	파워 미사일
파워 퓨전 1	A+B	파워 익스플로전
파워 퓨전 2	B+C	파워 로켓

척 보면 주인공으로 판단되는 캐릭터. 역시 전작과 마찬가지로 가장 평균적인 능력을 가지고 있는 만큼 약점도 강점도 없다. 아야메와 같이 이단 점프가 존재하는데 벽을 이용하여 4단 점프까지도 가능하다. 이단 점프를 이용하여 공중에서의 우선권을 제압할 수 있어서 당하는 사람이 상당히 짜증이 날 수도….

▲준비는 다 된거나?

이단 점프를 쓰게 되면 상대의 공격을 피하기가 쉽게 되므로 방어적인 면에서의 장점도 있다. 물건을 들고 있는 경우에는 이단 점프가 되지 않는다. 포커에게는 상당히 중요하므로 잘 이용하도록 하자.

파워미사일은 전체적인 속도가 느리기 때문에 원거리에서 사용하게 되면 피하기가 너무 쉽다. 그러므로 이단점프를 하여 상대에게 접근하여 사용하는 것이 좋다. 하지만 역시 단발의 파워미사일보다는 그냥 파워 익스플로젼이나 파워 로켓을 사용하는 것이 더욱 현명한 판단이다.

▲파워미사일!

파워 익스플로전의 경우 파워미사일을 한 세트로 발사해 버린다. 모두 히트 하게 되는 경우 데미지가 상당하다. 하지만 호밍 능력이 조금 떨어지는 편이라서 파워 미사일처럼 이단 점프를 이용해 상대의 머리 위에서 쓰는 것이 좋다. 발사 전에 약간의 딜레이가 있기 때문에 타이밍을 잘 잡는 것이 중요하다.

▲도대체 어디에서 쏘는 거냐?

파워 로켓은 마치 뱀파이어 세이버의 가론의 기술을 보는 듯한 느낌이 든다. 5회 연속으로 나가는 이 파워퓨전은 호밍능력과 데미지가 상당하기 때문에 파워 익스플로젼보다는 파워로켓을 추천한다. 어디에서 써도 찾아가기 때문에 부담 없이 쓸만한 파워 퓨전이다.

▲꽈우웅~

건록(GUNROCK)

파워 드라이브	A	건 건 록
파워 퓨전 1	A+B	로큰롤
파워 퓨전 2	B+C	어스퀘이크

다시 등장한 단지 힘만 좋게 생긴 아저씨. 말 할 필요도 없이 이렇게 생긴 이상 파워는 강하다. 그리고 역시 스피드와 점프력이 뒤떨어지는 것이 뒤따른다. 하지만 기본 콤보의 리치와 우선권은 상당하므로 기본적인 콤보 만으로도 밥벌이는 할 수 있다. 게다가 물건 던지기는 속도는 가히 최강급으로 빠르게 던지니 아이템을 잘 이용하는 것도 좋은 승부 전략이 될 수 있다. 상대의 파워스톤을 떨궈내서 먹는 것을 기본으로 생각하며 싸우는 것이 좋다.

▲정이 가지 않는 캐릭터

변신을 하게 되면 고렘으로 변하게 된다. 변신 상태에서의 기본공격들은 더욱더 강해지지만 필살기들이 그다지 유용하지 않

▲돌 굴리가유

아야메(AYAME)

파워 드라이브	A	화수리검
파워 퓨전 1	A+B	백학요란
파워 퓨전 2	B+C	백화제방

로리로리 여닌자 아야메

변신후

깻잎머리(??)에 상당히 짧은 기모노를 입고 있는 귀엽고 이쁘장하게 생긴 캐릭터. 여성 캐릭터인 만큼 역시 스피드가 중심이다. 전반적으로 빠른 스피드와 높은 점프력 덕분에 상당히 안정적으로 쓸 수 있는 캐릭터이다. 포커와 마찬가지로 이단 점프가 존재하는데 아야메의 경우는 상당히 높이 점프한다. 2단 점프를 이용한 3단 4단 점프로 공중에서의 우선권을 가질 수 있다. 벽을 이용한 3단 점프를 쓰면 화면 끝까지 가는 것도 가능하다.

파워는 약한 편이므로 자잘한 공격을 노리는 것보다는 변신 후의 공격을 노리는 것이 좋은 캐릭터이다. 변신 후에는 정말 강해지므로 돌들을 잘 모으자(변신 후 약해지는 캐릭터가 있나?).

▲우산을 들고있는 모습은 은근슬쩍 이쁘다

변신 후의 능력은 다섯 손가락 안에 꼽을 수 있을 정도로 좋다. 파워 드라이브인 화수리검은 원근 거리에서 견제용으로도 공격용으로도 손색이 없는 기술이다. 세 개의 수리검 중 두 번 연사 했을 때 어느 것을 맞아도 다 맞게 되므로 수리검이 확실히 들어가는 상황을 만들자.

백화 요란은 전작에서도 사기성이 짙다고 생각되었던 파워퓨전이다. 그리고 지금도 역시 사기성이 농후하다. 발동은 느리지만 일단 발동하게 되면 8방향으로 수리검이 빠르게 나가고 상대가 어디 있어도 맞게 된다. 게다가 데미지도 상당하다. 느린 발동은 공중에서 기술을 발동시키는 것으로 커버 할 수 있다. 이 기술을 피하는 방법은 역시 스테이지에서 뛰어내리는 방법 즉, 도망밖에는 없다.

▲우수한 장들의 난무

백화제방은 1 : 1로는 거의 쓰이지 않는 파워퓨전이다. 하지만 3인 이상인 경우 빛을 보게 된다. 발동 후에는 연타수에 따라서 발사량이 결정되므로 연타를 많이 해주도록 하자. 레버 조작에 의하여 8방향 결정이 가능하지만 높이를 잘 결정해서 쓰지 않는다면 무용지물이니 점프 후 높이를 잘 조절하도록 하자. 첫 방 히트시에는 나머지도 모두 히트하게 된다.

이름부터 파워풀 건록

변신후

아서 조금 아쉬움을 남긴다. 그래도 역시 파워는 정말 세다. 간록은 바위를 던지는 기술로 파워는 좋지만 공격 전후 딜레이가 크고 스피드도 느려서 그리 유용하지 않다. 하지만 돌덩이가 크기 때문에 잘 이용한다면 조금은 도움이 될지도 모른다.

로큰롤은 준비 시간이 상당히 길어 근거리에서 사용하는 것은 조금 힘들다. 상대방을 구석 쪽으로 몰아놓고 사용한다면 명중률이 높아진다. 그리고 로큰롤 발동 중에도 점프가 가능하다는 것이 특징이다. 로큰롤 후 컨트롤을 잘하는 것이 포인트이다.

▲변신 고렘!

▲구르자 굴러라 굴러라?

어스퀘이크는 공중에서 땅에 강하게 충격을 주어 상대가 이동하지 못하게 한 후 돌덩어리가 하늘에서 떨어지며 공격하는 기술이다. 근거리에서 쓰게 되면 상당한 데미지를 기대할 수 있지만 거리가 약간이라도 멀다면 돌덩어리들이 떨어지는 것이 발동하지 않는다. 기상타이밍을 노리거나 공중에 떠서 상대의 머리 위에서 발동시키는 것이 좋다.

▲으아아아아아! 비(雨)가 내린다

료마(RYOMA)

파워 드라이브	A	뇌도검
파워 퓨전 1	A+B	난참도
파워 퓨전 2	B+C	천지양단

변신후

사무라이는 두 번 웃기지 않는다 료마

일본의 전형적인 사무라이. 사실은 엑스맨의 실버 사무라이가 가면을 벗고 나온 것이 아닐까? 하는 생각이 들게 만드는 캐릭터(캡콤의 울궈먹기). 칼을 사용해서 리치도 길고 파워도 강하고 점프력도 나쁘지 않다. 상당히 좋은 캐릭터에 속한다. 근거리에서의 싸움은 거의 최강에 가까울 정도로 잘하니 접근전을 시도하는 것이 좋다. 기본기에 충실해야 되는 캐릭터.

변신 후에는 완벽한 실버 사무라이가 된다. 기본적으로 뇌도는 공중 공격 판정이 있고 근거리에서 강력함을 보인다. 하지만 데미지가 별로 없으니 그리 많이 쓰이지 않는다. 하지만 대공기로써의 유용함 때문에 버릴 수는 없는 기술임이 확실하다.

▲일도 양단

▲실버 사무라이

▲벼락치기

▲공중에서도 나간다

난참도는 아야메의 백화요란과 같이 사기성이 농후한 파워퓨전이다. 여러개의 표창을 날리는 듯한 포즈를 취하면서 검기 비슷한 것을 뿌린다. 백화요란과 마찬가지로 호밍능력이 좋아서 적이 어디에 있어도 히트가 가능하고 데미지도 상당하므로 부담 없이 쓸 수 있는 좋은 기술이다. 하지만 거리 제한이 있어서 원거리로 멀어지면 닿지 않는 단점이 있다. 공중에서 쓴다면 큰 효과를 기대할 수 있다.

▲뿅뿅뿅뿅뿅뿅뿅뿅~

천지 양단. 이름에서부터 강력함이 느껴지지 않는가. 일단 기술의 발동도 빠르고 데미지도 좋다. 발동할 때부터 공격판정이 생기긴 하지만 기술의 특성상 근거리가 아니면 그리 큰 효과를 볼 수 없는 기술임에는 틀림없다. 이 기술 역시 상대의 기상공격 타이밍을 읽고 쓰면 좋은 기술.

▲화려하고 멋지다

가루다(GALUDA)

변신후

작렬! 인디아나 스피리츠 가루다

파워 드라이브	A	천공의 외침
파워 퓨전 1	A+B	천별의 빛
파워 퓨전 2	B+C	천공의 울부짖음

담백한 맛이 느껴지는 인디안 전사. 버파로 이야기 하면 건록은 제프리, 그리고 가루다는 울프라고 감히 이야기 할 수 있을 정도의 모습을 갖춘 캐릭터이다. 역시 스피드는 느리고 점프력은 낮은 파워 중심의 캐릭터. 기본기가 확실한 만큼 데미지도 확실하다. 전작에서는 잡기 캐릭터의 이미지가 강했지만 파워스톤2에서는 잡기 기술이 대전시에 차지하는 비율이 거의 사라지고 단

▲담백하게 생기지 않았는가?

왕탕(WANG-TANG)

변신후

한 탕 할 것 같은 이름
왕탕

파워 드라이브	A	용이탄
파워 퓨전 1	A+B	대용옥
파워 퓨전 2	B+C	무천용류무

척 보면 '쿵후 하는 녀석이겠군.' 하는 생각이 들게 만드는 전형적인 쿵후보이. 변신하면 드래곤 볼의 손오공이 된다. 상당한 점프력과 스피드를 가지고 있고 파워도 적당하다. 밸런스가 잘 짜여진 캐릭터라고 보면 된다. 대전시에는 기본적인 공격을 잘 이용하는 것이 좋다. 그만큼 기본적인 능력이 필살기에 비해 상당하다. 조금만 가꾼다면 강력한 캐릭터로 전향될 수 있는 조짐이 보이는 캐릭터이다. 다만 위급할 때 역전이 가능한 가공할만한 필살기가 없는 것이 단점이다.

▲부담없이 생겼다

변신 후에는 초 사이어인으로 된다. 하지만 그리 강하지 않다. 다른 캐릭터들이 변신 후 200%의 능력을 발휘한다고 할 때 왕탕의 경우는 변신 전후의 능력이 비슷하다고 할 수 있다. 용이탄은 에네르기파를 떠올리게 하는 기술로 한 번에 3히트되며 빠른 장점을 가지고 있어 부담없이 쓸 수 있는 기술이다.

▲일렬로 서있으면 뚫어 버린다

원기옥을 떠올리게 하는 대용옥의 경우 정말 황당할 정도의 낮은 데미지를 가지고 있는 것이 문제이다. 근거리가 아닌 경우는 거의 피할 수 있다. 상대방과는 타이밍싸움으로의 전개 밖에는 없다.

▲원기옥…

무천용류무의 연출은 정말 멋지다. 공중에서의 화려한 날아차기 후의 아래로부터의 승천하는 용의 얼굴, 감탄을 나오게 하는 연출에 비해 히트시키기가 힘들다. 하지만 가드가 불가능한 이 시스템의 특성을 이용하여 기상타이밍에 맞추어 쓰게 된다면 큰 효과를 노릴 수 있다.

◀발로 차고, 차고 또 차고

▼발로 승룡권을 한다

순한 파워 캐릭터가 되었다.

약간 지저분한 아파치 전사의 모습으로 변신하는 가루다. 변신 후에는 거의 모든 기술에 날개를 달고 여기 저기 동분서주한 모습을 보인다. 천공의 외침은 날개를 이용해 빠르게 이동하는 호밍능력을 가진 기술이다.

▲어딜 도망가

만화 슈퍼그랑조를 기억하는가? 천벌의 빛은 거기서 등장하는 피닉스라는 로봇을 불러내는 듯이 하늘을 향해 ㅅ화살을 쐈는데 로봇이 나타나지 않고 무수한 화살이 되어 돌아오는 기술이다. 화살은 자동 타겟 지정으로 책의 미저리 레인과 비슷하다. 어디서나 쓸 수 있는 기술이다.

▲피닉스를 불러내자

◀비오듯이 떨어지는 화살

천공의 울부짖음은 잡기가 사라진 가루다에게 있어서의 단 하나의 잡기이다(던지기 버튼을 이용한 잡기는 잡기가 아니다!). 일단 공중에서나 지상에서 쓰게 되면 천공의…의 포즈로 상대방에게 날아가고 히트하게 되는 순간 낚아챈다. 데미지는 상당히 높은 수준이다. 전작과는 다르게 호밍능력이 뛰어나게 발전되었다. 하지만 역시 상대방의 움직임을 예측해서 쓰는 것이 중요한 것을 명심하자.

▲천공의 울부짖음

루즈(ROUGE)

파워 드라이브	A	업화의 토식
파워 퓨전 1	A+B	불의 눈물
파워 퓨전 2	B+C	감동의 소환수

인도 계열의 여자. 흑인 여자. 알라딘에 나올 것만 같은 여자임에도 불구하고 스파 EX의 풀림이라는 캐릭터와 거의 동일한 기술을 보인다(역시 울궈먹는 캡콤). 스피드는 좋고 점프력도 좋다. 파워는 역시 여성 캐릭터답게 강한편은 아니다. 기동력이 좋아서 변신 기회가 많지만 변신 후에는 마땅히 공격할게 없는 캐릭터 중에 한 명이다. 상당히 가볍게 점프를 하는데 점프 후에 A 버튼을 누르면 용권선풍각의 모습을 한 날아차기를 한다. 공중에서의 판정은 그럭저럭 괜찮으니 적절하게 잘 사용하면 좋은 효과를 기대할 수 있다.

변신후

섹시한 아라비아 걸
루즈

1:1이나 다수 플레이에 상관없이 변신 후의 기술들이 매우 쓸모있다. 업화의 토식의 경우 다섯 손가락 안에 드는 좋은 파워 드라이브이다. 스피드는 빠르고 리치도 길기 때문에 어디서나 사용하여도 부담을 느낄 수 없을 정도이다. 데미지도 상당히 괜찮은 편.

▲당당한 모습

▲사실은 달심의 아내일지도 모른다

안심하고 쓸만한 파워퓨전은 불의 눈물이다. 루즈 주위에서 불기둥이 사방에서 솟아오르는 기술로 데미지도 괜찮고 명중률도 좋다. 다만 리치가 긴 편이 아니라 원거리 사용은 불가능하다. 기상 타이밍을 읽으면 정말 괜찮은 기술.

▲파워 게이지

감동의 소환수는 전작에서는 공중에서 나가는 파워 퓨전이었지만 파워스톤2에서는 지상에서도 똑같이 나가게 되었다. 일단 소환수가 소환되면 자동으로 메테오를 날리게 된다. 하지만 소환수를 소환하기까지의 발동시간이 상당하기 때문에 근거리에서는 쓰지 못한다. 그렇다고 원거리로 나가게 된다면 리치가 닿지 않는 경우가 생기므로 거리 조절에 신경써야 할 기술이다. 데미지는 그럭저럭 봐줄 만 하다.

▲가끔 맞는다?

줄리아(JULIA)

파워 드라이브	A	에너지 쇼트
파워 퓨전 1	A+B	토이 퍼레이드
파워 퓨전 2	B+C	일렉트릭 스피어

척 보면 공주병 걸린 부잣집 아가씨처럼 보이는 캐릭터. 과연 공주병에 걸린 아가씨인지 정말로 가냘픈 소녀인지는 아무도 모르지만 게임 내용을 보면 전자 쪽이라는 것을 느낄 수 있게 해준다. 기본 콤보 기술의 마무리를 귀엽게 보이려는 듯한 포즈로 휘두르는 것이나 C 버튼을 눌렀을 때 그냥 팍 쓰러져 버리는 것을 보면 그냥 어이가 없을 뿐이다. 변신 후의 기술명에서 느껴지는 것은 '역시' 라는 말뿐이다. 이동스피드는 보통 수준이며 파워는 그다지 세지 않다. 하지만 점프 능력은 거의 최고 수준이라고 할 정도로 높이 뛴다(이 게임의 평균 높이를 정할 수 있는 캐릭터가 없다). 점프 후 점프 버튼을 누르고 있는 것으로 양산을 이용하여 체공시간을 늘리는 것이 가능하다.

변신후

내숭 공주
줄리아

▲양산을 들고 싸운다

변신 후의 모습에서 느껴지는 분위기는 정말 다르다. 마치 가면을 쓰고 채찍과 초가 필요한 여왕의 모습을 상상시키는 듯한 모습은 어처구니가 없다. 사랑의 노예에 허트된 상대는 엑스자 모양의 나무에 손발이 묶이게 된다.

잭(JACK)

파워 드라이브	A	라운드 슬래쉬
파워 퓨전 1	A+B	킬러 댄스
파워 퓨전 2	B+C	미저리 레인

변신후

변태 붕대인간 잭

볼때마다 소울칼리버의 볼도를 생각나게 하는 캐릭터. 아무리 봐도 그 관절의 생김새는 이해 할 수가 없게 꺾여져 있다. 하지만 이 관절의 꺾임으로 인해 여러 가지 공격을 피하게 되는 행운(?)을 얻은 잭인데... 바닥에 엎드려서 기어다니는 이 자세는 상하 조준이 안되는 여러 가지 아이템들에게서의 공격들이나 직선계 필살기등을 그냥 아무런 수고 없이 피할 수 있다. 스피드도 그리 느린편은 아니니 십분 활용하기 바란다.

▲이런 변태를 좋아하는 친구는 너무 가까이 하지 말자

점프력은 상당히 높고 게다가 가벼워 보여서 그런지 몰라도 상당히 부유시간이 길다. 점프중 A 공격이 상당히 특이 한데 마치 스트리트 파이터의 달심의 드릴킥을 생각나게 하는 공격이다. 스피드가 빠르기 때문에 공중에서의 이동력이 대폭 증가한다.

변신 후에 잭은 변신 전보다는 강해지긴 강해진다만 파워가 그리 세지 않아서 파워 퓨전으로 인한 일발의 역전을 기대하기 힘들다. 파워 드라이브의 경우 상당히 긴 리치로 종횡 공격을 하므로 원거리에서도 견재로 쓸 수 있다. 남발을 해도 좋으니 잘 이용하도록 하자. 서든데스 같은 순간이나 에너지가 서로 없어서 견제하는 경우에 유용하게 쓰일 것이다.

킬러 댄스는 칼날을 평면으로 회전시키며 상승하는 기술로 상대가 일단 한 대를 맞게 되면 공중에서 나머지 공격을 고스란히 다 맞게 된다. 하지만 칼날의 회전반경이 그리 크지 않으며 좌우 이동이 불가능하므로 상대가 공격을 예측하고 범위에서 벗어난다면 큰 딜레이를 가지게 되어 곤란에 빠지게 될 것이다. 이 기술 역시 상대의 기상 타이밍을 읽고 사용하는 것이 바람직하다.

▲죽음의 칼날

미저리 레인은 칼날이 쏟아지는 기술로 발동도 빠르고 호밍능력이 있어서 잭의 기술 중에서 가장 쓸모있다 명색이 파워 퓨전인데…. 가루다의 천벌의 빛과 거의 비슷하다고 보면 된다. 하지만 빠른 스피드와 좋은 점프력을 가진 캐릭터들은 힘들이지 않고 피하는 것이 가능 하다. 공중에서 사용할 경우에는 칼들이 바로 나가게 되면서 발생시간이 약간 줄어든다는 것을 숙지하고 있자. 아무때나 써도 될만한 기술인 것은 사실이다.

▲쇼 타임~

▲그랑죠 그랑죠 마법으로 빛나는 그랑죠!

▲……묶어서 어쩌려고?

여왕의 악취미는 지상에서 써도 공중에서 써도 모두 지상에서 기술이 실행된다. 즉 공중에서 쓰게 된다고 해도 지상으로 내려와서 기술은 발동하게 되므로 지상에서 예측해서 쓰는 것이 좋다는 것이다. 피트의 토이퍼레이드와 비슷하게 보이지만 데미지는 정말 적다. 게다가 상대방이 예측하기 쉬울 정도로 발동시간과 준비시간이 상당하다. 3-4명이 같이 게임 할 때에 유용한 기술이다.

▲고양이 손톱 긁기

매혹의 회전목마는 일단 히트하게 되면 모두 다 히트하는 성질의 기술이다. 데미지는 그냥 저냥 쓸만한 정도. 하지만 발동시간도 빠르지 않은 데다가 좌우로 이동할 수 없는 기술이며 범위가 적기 때문에 상대를 맞추기 힘들다. 기상을 예측해서 쓰는 것 외에는 거의 히트시키는 것이 불가능할 지도 모른다.

▲놀이 공원?

고르망(GOURMAND)

변신후

요리의 달인? 고르망

파워 드라이브	A	폴 앤 타셀
파워 퓨전 1	A+B	셰프 드 플람
파워 퓨전 2	B+C	프라 드 레지스탕스

술에 취한 요리사! 딱 어울리는 말이라고 생각한다. 아니면 맛의 달인일까? 거대급 캐릭터에 속하는 이 캐릭터는 역시 스피드도 느리고 점프력도 약하다. 의외의 리치와 괜찮은 파워를 가지고 있다. 변신하게 되면 도대체 왜 쩝박이 공룡으로 변화는 것인가. 요리사와 공룡의 관계는? 주로 치고 빠지는 패턴을 이용하는 것이 보통이다.

▲크레이지 주방장

폴 앤 타셀은 입에서 둥그런 불덩이를 상대방에게 토해내는 기술이다. 공격 거리도 길고 데미지도 좋아서 그나마 쓸만한 기술이다. 공중에서 사용하면 입에서 불덩이를 쏜다.

▲폐지면 불덩이가 쏟아진다

셰프 드 플람은 불을 뿜으며 뱅글뱅글 제자리에서 도는 기술이다. 길어 보이지만 짧은 리치 덕분에 상대방의 기상을 예측하거나 구석에서 쓸 수밖에 없다. 하지만 좌우 이동이 가능하며 기술발동시간이 적고 유지시간이 상당하니 쓰고 돌아다니는 것도 생각해 볼 수 있다.

▲화아아아아아아아

프라 드 레지스탕스는 느린 스피드의 음식(?)들이 상대방을 천천히 쫓아간다. 기분 나쁘게 생긴 허여멀건 것들이 쫓아오지만 쉽게 피할 수 있다. 호밍능력은 있지만 다른 기술들에 비해 스피드가 떨어진다. 하지만 이 기술이라도 쓰지 않는다면 고르망은 암울해지게 된다.

▶드래곤 브레스 약화판

프라이드(PRIDE)

▲중년의 멋

▲변신 후

파워 드라이브	A	파워 허리케인(가칭)
파워 퓨전 1	A+B	파워 토네이도(가칭)
파워 퓨전 2	B+C	그레이트 로켓(가칭)

아이템 샵에서 종종 '오랜만이군!'이라며 소지품을 털어 가는 포커의 아버지. 어드벤처 모드를 플레이 한 후에 아이템 샵에 가면 가끔 등장하는데, 달라는 것을 주면 게임 중에 등장하는 듯. 중년이라고 만만하게 보면 안 된다. 스파 시리즈로 말하면 고우키 수준이라고 할 수 있겠다. 생긴 건 경량급 캐릭터처럼 보이지만 파워나 등급은 거대 캐릭터이다. 변신 후에 파워 드라이브와 파워 퓨전 사용시 게이지 소비량이 다른 캐릭터들 보다 적으므로 파워 퓨전을 최대 세 번까지 사용 가능하다.

▲정체를 알 수 없는 노인, 단지 근엄하면서 시원시원해 보이는 인상이 유쾌해 보인다

파워 허리케인의 경우 리치가 상당하고 게이지 소비량이 적어서 부담 없이 쓸만한 기술이다. 발동 시간도 적고 데미지 량도 괜찮은 수준이지만 파워 퓨전의 임팩트에 가려져서 잘 쓰지 않는 경우가 많다. 하지만 근접거리에서는 결코 버릴 수 없는 기술이다.

이 파워퓨전은 마치 스트리트 파이터 켄의 신룡권을 연상시키는 듯한 기술이다. 기술 구사시에 연타를 해야 하는 것과 제자리 상승하는 것을 보고 있노라면 자신도 모르게 '음… 신룡권이군.'이라 말하고 있는 자신을 발견하며 깜짝 놀랄지도…. 공중에서

액셀(ACCEL)

파워 드라이브	A	비트 어설트
파워 퓨전 1	A+B	크레이지 리볼버
파워 퓨전 2	B+C	와일드 버즈소우

서부의 총잡이를 연상시키는 듯한 '발잡이'. 벽을 이용한 C버튼 공격이 매우 쓸모 있다. 하지만 그 외의 기본 공격은 전부 발기술. 대쉬 포즈도 양손을 뒤로하면서 달리는 약간 거만하다고 볼 수 있는 캐릭터. 발로 시작하는 기본 공격의 마무리는 2연타의 썸머쏠트킥. 확실히 겉멋이 들어 있는 캐릭터인지 몰라도 모든 것이 기본적으로 맞춰져 있다. 그만큼 밸런스가 잘 맞는다는 것.

파워스톤을 다 모으면 기계 로봇을 연상시키는 모습으로 변하는데 비트 어설트의 모습이 인상적이다. 10발의 총을 스트레스가 풀릴 것 같은 시원시원한 포즈로 쏜다. 직선적으로 쏘기 때문에 공중이나 옆으로 피하기는 쉽지만 빠르고 간단하게 발동되므로 난사해도 아무런 지장이 없다.

變身後

겉멋 잔뜩 총잡이 액셀

▲쌍권총 잡이다

▲두두두두두

크레이지 리볼버는 공중으로 쏜 8개의 화살모양의 것들이 5번 방향을 바꿔가면서 공격을 한다. 호밍기능이 뛰어나기 때문에 피하기가 힘들다. 아야메의 백화요란과 비슷한 수준이므로 강력하게 추천할 만한 기술이다. 다만 근거리 지상에서 기술을 걸었을 때 공중으로 쏘기 때문에 적의 지상공격에 맞을 확률이 크다.

▲어디로 향할지 모르는 8개의 송곳

와일드 버즈소우는 거대한 바퀴가 달린 트랙터(?)로 변신해서 여기저기 휘저을 수 있다. 기술 발동 후 이동속도가 상당히 빠른 편에 속하며 자유롭게 돌아다니기 때문에 좋은 편임은 확실하지만 그리 쓰이는 기술이 아니다. 연타 능력도 없고 피하기도 쉽기 때문일지도 모른다.

▲부르르르릉~ 비켜요 비켜

▲연타만이 살 수 있다

쓰는 경우 세 번까지 사용할 수 있다.

이건 정말 사기성이 너무나도 강력한 데미지를 가진 파워퓨전이다. 8방향으로 두 번의 미사일을 몸에서 발사하는데 단 한방만 맞아도 상상할 수 없는 데미지를 준다. 정말 밸런스를 무시했다고 해도 과언이 아니다. 대 보스전에서 쓰게 되면 힘들이지 않고 클리어 할 수 있다(잘 맞으면 에너지의 1/4이 없어진다). 발동시간이 늦는 점과 호밍 능력이 덜 발동된다는 점을 제외하면 거의 최강 기술이다.

▲쿠과과과광

피트(PETE)

파워 드라이브	A	에너지 쇼트
파워 퓨전 1	A+B	토이 퍼레이드
파워 퓨전 2	B+C	일렉트릭 스피어

피노키오틱 로봇 인간 피트

엄마랑 손잡고 학교에 다닐 것처럼 생긴 로봇 캐릭터. 등장신을 보면 거만하게 등장(엄마한테 이를 꺼야…인가?)하는데 왜이리 맘에 안 들고 얄밉게 생겼단 말인가. 닥터 슬럼프의 아라레의 달리기 포즈로 기본 공격을 마무리한다(로봇들은 그렇게 달리는 건가?). 작은 몸집이라 리치가 짧지만 스피드가 있으면 점프력이 좋아 다소 소극적으로 게임을 진행하다가는 파워스톤을 먼저 챙기는 방향으로 플레이 해 나가자. 파워 드라이브가 매우 쓸만하므로 파워스톤의 개수에 따라 플레이 스타일을 잘 변경해야 할 캐릭터.

변신후

변신 후 피트는 그나마 공격력이 증가하고 리치도 증가한다. 에너지쇼트는 2발의 빔을 쏘는 공격으로 왕탕의 에네르기파(?) 정도의 스피드로 공격한다. 연사가 되므로 계속 써도 된다.

▲뿅뿅뿅뿅뿅뿅

토이 퍼레이드는 지상과 공중에서의 포즈가 다르다. 지상에서 썼을 때는 장난감 병정들이 한꺼번에 나와서 30도 정도의 범위에 총탄을 난무한다. 평지에서라면 쓸만하지만 발동이 빠른편이 아니라 상대가 눈치를 채고 피할 확률이 높다. 공중에서 쓰게 되면 장난감 비행기들을 여기 저기로 뿌리는데 다른 캐릭터들의 비슷한 공격에 비하여 호밍능력과 데미지가 상당히 적다.

일렉트릭 스피어 역시 지상에서와 공중에서의 포즈다 틀리다. 지상에서 쓸 경우 캐릭터 주위에 둥그런 원모양의 전기가 감싸게 된다. 일단 히트하게 되면 약간 튕겨 나가게 되므로 상대를 구석에 몰아서 쓰는 것이 바람직하다. 컨트롤 방향에 따라서 움직이게 되며 기술 진행 시간은 약간 짧으니 기회를 잘 봐가면서 쓰도록 하자. 공중에서 쓰게 되면 마치 벼락을 치면서 돌아다니는 헬리콥터를 연상시키게 되는데 공중에서는 상당히 효력이 좋다. 하지만 이동 스피드가 적으므로 이것 역시 구석에 몰아서 쓰도록 하자.

▲지상에서

▲사줘! 사줘 아빠 사줘!

▲약간 때려주고 싶은 외모

▲부다다다다다

▲우아아아아앙

NINTENDO64

●장르:RPG ●제작사:닌텐도 ●발매일:4월 27일 ●발매가:5,800엔

언제 끝날지 모르는 링크의 모험은 닌텐도 식의 게임류에 질리게 만드는 충분한 요인이 되겠지만…

젤다의 전설 외전 무쥬라의 가면

항목	평가
그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★

있잖아요? 올바른 일이란 게 뭐야? 그걸 하면 사람들이 기뻐한다는 게 정말이야? 있잖아… 가면 아래 진짜 얼굴이란 뭐야? 친구의 우정이란 게 뭐야? 행복하다는 게 뭐야? 오늘도 무수히 많은 사람들이 얼굴 위에 꾸미는 가면을 쓰고 살아가는 현대 사회를 풍자한 게임… 그것이 이 「젤다의 전설 무쥬라의 가면」이라고 생각하는 건 억측일까?

공략 … 유혈낭자

조작방법					
3D 스틱	이동, 점프	A버튼	액션(화면에 나타나는 액션을 취한다)	Z 버튼	Z주목한다. 자세한 것은 프롤로그에.
스타트 버튼	포즈, 아이템 모드로 전환.				
C버튼	아이템을 이용. △버튼은 체트와 대화	B버튼	공격	R버튼	방어

게임을 시작하기 전에 알아두어야 할 것들

옵션의 조정

게임을 시작하고 파일을 만들 때 반드시 옵션(オプション)을 체크해 Z주목 타입(Z注目タイプ)을 홀드(ホールド)로 바꾸고 하자 스위치 타입은 Z주목 할 때 한번 Z버튼을 누르면 Z버튼을 떼어도 계속 그 모드가 유지되고 다시 한 번 눌러주어야 Z주목 상태에서 해제된다. 홀드는 Z버튼을 누르고 있는 동안만 Z주목하게 된다.

▲Z주목은 홀드로

보존되는 아이템

이 게임은 3일간의 한정된 시간동안 여러 이벤트를 진행시킨다. 게임의 내용을 보면 알겠지만 3일의 시간이 지나가면 다시 처음 날로 되돌아가는데 이때에는 소비성 아이템이나 이벤트 아이템, 루피, 던전의 트릭, 요정의 구출 수 등등이 원상태로 되돌아간다. 던전을 공략할 때에는 단숨에 클리어할 수 있도록 만반의 준비를 해야만 한다. 세이브 하고 다시 처음 날로 되돌아가도 보존되는 것은 장비와 가면, 노래와 부엉이의 동상 정도다.

대 공개!! 모든 가면의 입수 방법!!

데크너츠의 가면(デクナッツのお面)

■입수 장소: 처음 프롤로그에서 입수.
■특징: 데크너츠 족으로 변한다.

고롱의 가면(ゴロンのお面)

■입수 장소: 산 마을의 묘에서 달마니에게 치유의 노래를 들려준다.
■특징: 고롱족 달마니로 변한다.

포스트 햇(ポストハット)

■입수 장소: 봄버즈 항목의 포스트맨 참조.
■특징: 포스트 함 속의 물건들을 조사할 수 있다.

대요정의 가면(大妖精のお面)

■입수 장소: 클락타운 북쪽의 요정의 샘에 두 번째로 요정을 찾아다 주면 받게 된다.
■특징: 던전 안에서 요정이 있는 방에는 머리가 빛난다.

조라의 가면(ゾーラのお面)

■입수 장소: 그레이트 베이 해안에서 조라족 미카우를 구하고 그에게 치유의 노래를 들려준다.
■특징: 조라 족 미카우로 변한다.

폭렬 가면(バクレツのお面)

■입수 장소: 첫 날 클럭 타운 북쪽에서 밤 12시에 일어나는 노상 강도 사건을 해결하면 할머니에게서 받는다.
■특징: 자폭 할 수 있다.

브레 가면(ブレー面)

■입수 장소: 첫 번째 날 밤에 마을 남서쪽 세탁장에서 악기를 연주하는 구루구루씨의 고민을 들어주면 얻는다.
■특징: 어린 동물들이 뒤따라오는 행진 능력을 쓸 수 있다.

토끼 두건(ウサギずきん)

■입수 장소: 로마니 목장에서 병아리들을 걱정하는 젊은이 나데크로의 고민을 들어준다. 자세한 것은 봄버즈 항목 참조.
■특징: 야생의 힘이 솟아서 다리는 속도와 점프력이 강화된다.

카마로의 가면(カマロのお面)

■입수 장소: 산으로 가는 길에서 내려다보면 버섯모양의 돌 위에 밤마다 춤을 추는 유령이 있다. 진실의 돋보기로 확인한 후 그에게 치유의 노래를 들려주자.
■특징: 카마로의 춤을 출 수 있다

기부도의 가면(ギブドのお面)

■입수 장소: 이카나 계곡의 오르골 집안의 미이라 남자에게 치유의 노래를 들려준다.
■특징: 미이라에게 말을 걸 수 있고 언데드들이 공격하지 않는다.

대장의 모자(隊長の帽子)

■입수 장소: 이카나 묘지에서 거대한 해골과 레이스에서 이긴다.
■특징: 스켈레톤에게 이야기 할 수 있다. 언데드들이 공격하지 않는다.

가로의 가면(ガロのお面)

■입수 장소: 고먼 트랙에서 고먼 형제와의 레이스 게임에서 이기면 된다.
■특징: 이카나 계곡에서 가로들과 만날 수 있다. 언데드들이 공격하지 않는다.

돼지 가면(ブーさんのお面)

■입수 장소: 우드 폴 신전 클리어 후 데크너츠의 성 왼쪽의 동굴에서 집사의 시련을 통과하면 받게 된다.

■특징: 향기로운 버섯의 냄새를 찾는다. 단 이 냄새는 이상한 숲뿐만이 아니라 냄비와 술, 여관 2층의 누군가 벗어놓은 남자 속옷에서도 같은 향기가 난다.

거인의 가면(巨人の假面)

■입수 장소: 록 필 신전 보스 방 바로 앞의 어이골을 쓰러뜨린다

■특징: 일부 장소에서 쓰면 거대화한다.

진실의 가면(まことのお面)

■입수 장소: 우드 폴 근처의 거미 저택에서 30마리의 거미를 다 잡으면 된다.

■특징: 가십 스톤, 동물의 말을 들을 수 있다.

부부의 가면(メオトの假面)

■입수 장소: 카페이와 안쥬의 봄버즈 항목 참조.

■특징: 싸움을 말린다.

로마니의 가면(ロマニーのお面)

■입수 장소: 봄버즈 클레미어 항목 참조.

■특징: 클럭타운의 밀크 바 랏테에 들어갈 수 있다.

게로 가면(ゲーローのお面)

■입수 장소: 산마을에서 배가 고파 꼼짝 못하는 고롱에게 고롱의 마을 상들리에에서 발견한 로스 암석을 던져주면 얻을 수 있다.

■특징: 개구리에게 얘기해 개구리 합창단을 지휘할 수 있다.

단장의 가면(座長のお面)

■입수 장소: 밀크 바 랏테에서 토토씨의 사운드 체크를 해주면 코먼 단장에게서 받는다(봄버즈 항목 참조).

■특징: 코먼 형제를 꼼짝 못하게 하는 것 같다.

돌멩이 가면(石ころの假面)

■입수 장소: 이카나 계곡으로 가는 도중, 작은 돌에 둘러싸인 곳을 진실의 돋보기로 보면 웬 병사가 누워 있다. 그에게 회복 아이템을 주면 받게 된다.

■특징: 적들이 공격을 안 한다.

귀신의 가면(鬼神のお面)

■입수 장소: 마지막 최종 보스 전에서 무쥬라 이외의 아이들과 숨박꼭질을 한 뒤 무쥬라와 얘기하면 얻게 된다.

■특징: 최종 보스 무쥬라를 어이없이 무너뜨린다

키탄의 가면(キータンのお面)

■입수 장소: 봄버즈 항목 참조.

■특징: 이 가면을 쓰고 움직이는 풀들을 베면 여우가 나타난다. 여우가 내는 문제를 다 맞추면 하트 조각을 받는다.

카페이의 가면(カーフェイのお面)

■입수 장소: 시장 저택으로 가서 아로마 부인에게 카페이를 찾기로 약속한다.

■특징: 쓰고 다니면 사람들에게 저절로 카페이에 대해 묻게 된다(봄버즈 항목 참조).

밤새는 가면(夜更かしのお面)

■입수 장소: 첫째날 밤 12시 마을 북쪽의 강도 사건을 해결하고 셋 째날 마니 가게로 가면 이 가면을 500루피에 판다. 거인의 지갑이 없으면 살 수 없다.

■특징: 잠들지 않게 한다. 여관의 안쥬의 할머니가 들려주는 이야기를 끝까지 들을 수 있다.

로마니의 가면(ロマニーのお面)

■입수 장소: 봄버즈 클레미어 항목 참조.

■특징: 클럭타운의 밀크 바 랏테에 들어갈 수 있다.

행복을 나누어주기 위해 봄버즈 출동!!

봄버즈의 수첩을 획득한 후 마을을 돌아다니다 보면 여러 사람들의 고민이 수첩에 적히는 걸 볼 수 있다. 이것이 이른바 봄버즈 고민 해결의 과제로서 게임을 풀어나가는데 아주 큰(아니 크다고 할 수 있는 부분은 극히 한 부분에 한정된)역할을 하게 된다. 완전한 무쥬라 마스터가 되기 위해서 그리고 봄버즈의 명예로운 멤버로서 여기 그 수첩의 사용법을 완전 공개한다!!

특집 봄버즈 수첩 사용법. 이것으로 당신도 마스터!

고민을 지니고 있는 사람과 이야기를 한다. 그러면 자동적으로 수첩에는 사람의 3일간 행동기록이 스케줄처럼 적히게 된다. 세로가 인물, 가로가 시간, 파란색 선은 고민을 들을 수 있는 혹은 이벤트가 일어나는 시간대이다. 이 시간대에 약속을 하거나 어떤 아이템을 사용하면 파란 색 선 위에 느낌표가 붙는다! 언제라도 그 시간에 한 약속 내용을 확인할 수 있다. 고민을 들어주고 답례를 받았다면 역시 수첩에 적히게 된다(주로 가면을 받게되고 파란 색 선 위에도 가면으로 표시된다). 그 사람의 고민을 전부 해결해 주면 오른쪽에는 행복의 리본이 달리게 된다. 고민거리를 가지고 있는 이는 전부 20명! 전원을 행복하게 만들자! 나가자 ! 봄버즈!!

▲일단 고민을 듣게 되면 그 사람의 스케줄을 알게 되어 편리하다

■봄버즈(ボンバーズ)

정의의 비밀 결사. 24시간 작전 전개 중.

고민 처방

・수첩을 봄버즈에게 받으면 그 순간 고민은 해결이다. 자동적으로 해결.

■카페이(カーフェイ)

시장의 아들. 마을 세탁장에 여우 가면을 쓰고 숨어살고 있다.

고민 처방

・위의 안쥬의 고민을 해결하면 자동적으로 같이 해결된다.

■안쥬(アンジェ)

여관 냄비와 솥의 외동딸. 예의바른 아이.

고민 처방

- 첫 째날 오후에 여관으로 향하는 고롱이 있다. 그 녀석보다 먼저 고롱으로 변해 방을 예약하자. 그러면 여관의 열쇠를 받게 된다.
- 첫 째날 오후 안쥬가 포스트 맨에게서 편지를 받은 이후 카페이의 가면을 쓰고 말을 걸면 밤 11시 30분에 주방에서 만날 것을 약속한다
- 약속장소에 나가보면 약혼자인 카페이가 사라졌지만 편지가 도착했다면서 자신이 쓴 편지를 주고 포스트 맨을 뒤따라 가 카페이를 만나달라는 약속을 한다.
- 편지를 아침 일찍 부치고 포스트맨을 기다리자. 그가 우편물을 배달하게 되면 세탁장으로 가게 되는데 포스트맨이 종을 치고 한 아이가 나오면 그 사이 그 동안 들어가지 못했던 문으로 들어가자.

방에서 기다리면 여우 가면을 쓴 카페이가 등장. 그는 자신이 저주에 의해 어려졌다면서 도둑에게 뺏긴 자신들의 결혼식 때 쓸 가면을 되찾기 위해 마니 가게를 염탐하고 있다고 한다. 그는 안쥬에게 전해 달라며 펜던트를 준다. 즉시 안쥬에게 가져다주자.

- 셋 째날 밤 6시 이후 이카나 계곡의 상고의 아지트 근처의 바위 뒤로 가면 카페이와 만날 수 있다. 6시가 좀 넘으면 상고가 등장한다. 아지트로 들어가 두 사람이 협동해 태양의 가면을 회수하자.

회수에 성공한 뒤 카페이가 사라지고 마을 여관 2층의 종업원실에서 기다리자. 게임오버 1시간(1분)을 남겨두고 카페이가 등장한다. 그리고 부부의 가면을 넘겨준다.

■마니 가게 아저씨(マニ屋のおじさん)

장물을 팔고 있다 밤 10부터 영업

고민 처방

- 안쥬의 이벤트 중 펜던트를 받아서 안쥬에게 돌려 준 뒤 3일 째 낮 1시 이후에 세탁장의 집으로 찾아가면 마니 가게 아저씨와 만난다. 그는 한 눈에 카페이를 알아보게 한 추억의 여우 가면인 키탄의 가면에 대해 말해 주면서 카페이가 어머니에게 전달하는 속달과 함께 키탄의 가면을 준다.
- 첫 째날 밤 12시에 일어나는 마을 북쪽의 강도사건을 해결하자. 강도가 짐을 훔치면 좇아가서 짐만 공격하면 된다. 그러면 3일 째 밤 10시 이후 마니 가게에는 원래 팔던 물건인 폭탄 주머니가 아닌 밤새는 가면이 놓여지게 된다. 이것을 500루피에 산다. 거인의 주머니가 없으면 살 수 없다는 소리다.

■클레미어 씨(クレミアさん)

여동생과 두 사람이서 로마니 목장에 살고 있는 여자. 로마니 목장의 경영자. 우유가 특산품이다.

고민 처방

- 로마니의 고민을 들어준 뒤 2일날 아침에 외양간에 있는 클레미어와 이야기하면 저녁에 마을로 가는데 같이 가지 않겠느냐고 권유한다. 약속을 한 뒤 밤 6시에 로마니 목장으로 가자. 마차를 타고 가는 도중 괴한들의 습격에서 우유들을 무사히 지키면 로마니의 가면을 받는다.

▲이 괴한들은 계속 활을 쏴서 추격을 막자

■폭탄 가게의 할머니(バクダン屋のおふくろさん)

마을 폭탄 가게 경영자. 연중무휴.

고민 처방

- 1일날 밤 12시에 마을 북쪽의 강도에게서 짐을 되찾아준다. 그러면 다음날 폭탄 가게에 40개들이 폭탄 주머니가 판매되고 할머니는 답례로 폭렵 가면을 준다.

■로마니(ロマニー)

언니와 함께 로마니 목장에 살고 있는 여자아이

고민 처방

- 1일날 오전에 대폭탄을 이용해 로마니 목장으로 간다. 목장에서 활을 가지고 연습하는 로마니 발견. 미니게임을 성공시키면 그녀와 밤 2시에 만나 소들을 노리는 괴물들을 물리치기로 약속한다. 그리고 에포나의 노래를 가르쳐 준다.
- 1일날 밤 2시에 약속대로 소들을 노리는 괴물들을 화살로 처리하자. 시간을 느리게 하고 처리하면 쉽다. 해가 뜨면 로마니가 답례로 우유를 준다. 빈 병 입수.

■안쥬의 할머니(アンジュのおばあさん)

여관 할머니. 책을 읽어준다. 냄비 솥 여관 1층 서재에 있다.

고민 처방

- 1일이나 2일 낮에 여관 서재로 가서 밤새는 가면을 쓰고 시간의 카니발 얘기를 듣는다. 질문에는 카니발의 전야(カーニバルの前夜)라고 대답하면 하트 조각을 준다.
- 1일이나 2일 낮에 여관 서재로 가서 밤새는 가면을 쓰고 4 사람의 거인 얘기를 듣는다. 질문에는 모른다고(わからない)대답하면 하트 조각을 준다.

■아로마 부인(アロマ夫人)

클럭타운 시장 부인. 클럭타운 동쪽 시장 저택에 있다. 마을의 홍보를 담당한다.

고민 처방

- 1일날 낮에 시장 저택 응접실로 찾아가 아들 카페이를 찾아줄 것을 부탁받고 카페이의 가면을 받는다.
- 3일 날 밤에 마니 가게 아저씨에게서 받은 카페이의 속달을 랏테 바로 가서 직접 아로마 부인에게 전해준다. 부인은 답례로 샤트 로마니를 준다. 이 아이템은 3일간 마력이 소모되지 않게 해주는 강력 아이템이다. 단. 소비성 아이템이라서 세이브 하면 사라진다.

■포스트 맨(ポストマン)

마을의 우편 배달인. 너무나 성실한 공무원

고민 처방

- 1일날이나 2일날 밤이 되기 직전 포스트 하우스로 찾아간다. 그러면 그는 트레이닝을 하고 있다. 10초경과 시간을 정확히 맞추는 훈련으로 토기 두건을 쓰고 하면 시간이 보여서 쉽게 게임에서 이길 수 있다. 10초를 정확히 맞추면 하트 조각을 준다.
- 안쥬에게서 받은 편지를 아침에 부친다.
- 안쥬나 카페이의 이벤트 중 3일 날에 마니에게서 카페이의 속달을 받아 3일날 6시 전후에 포스트 하우스로 가 직접 속달을 전해준다. 예정이 없어서 고민하던 그는 기쁘게 배달을 한다. 밀크 바 랏테에서 그가 배달을 마치길 기다렸다가 말을 걸면 자신의 할 일은 이걸로 끝이라며 포스트 햇을 주고 도망간다.

첫째 날이나 둘째 날 오후 시장 저택의 응접실로 간다.

■도토르 씨(ドトール氏)
클럭타운의 시장. 클럭타운 동쪽 시장 저택에 있다.

고민 처방
- 낮에 시장 저택으로 가 부부의 가면을 쓰고 시장과 이야기한다. 그러면 회의의 언쟁이 중지되고 시장이 답례로 하트 조각을 준다.

■토토 씨(トトさん)
밴드 달 블루의 전속 매니저. 공연을 위해 클럭 타운에 있다.

고민 처방
- 1일날이나 2일날 12시 전후에 밀크 바에 있는 토토 씨와 이야기하자. 링크, 데크링크, 고롱링크, 조라링크로 차례로 말을 걸어 사운드 체크를 해주고 코먼 단장과의 이벤트를 발생시킨다.

■시로우 군(シロウくん)
이카나 계곡과 이카나 묘지 갈림길에 앉아 있는 병사

고민 처방
- 이카나 계곡으로 가보면 가로의 가면이 없이는 통과할 수 없는 지점이 있다. 그곳 주변에 작은 돌로 둘러 쌓인 곳을 진실의 돋보기로 보자. 그러면 한 병사가 농땡이 치는 걸 볼 수 있다. 힘이 다 빠졌다면서 회복 아이템을 원하는데 내어주면 답례로 돌멩이의 가면을 준다.

▲이곳이다

■나데크로 씨(ナデクロさん)
로마니 목장의 닭장 사육사. 삐쭉 나온 머리가 무섭다.

고민 처방
- 1일, 2일, 3일 중 아무 날이나 오후에 로마니 목장의 닭장으로 간다. 달이 떨어진다는 소문에 어서 병아리들이 닭이 되었으면 좋겠다는 말을 듣고 브레 가면으로 행진을 해 10마리의 병아리를 전부 모아서 닭으로 만들어주자. 그러면 답례로 토끼 두건을 준다.

■코먼단장(ゴーマン座長)
유랑단 코먼 극단의 단장. 무서운 얼굴에 훌륭한 옷을 입고 있는 사람. 밤에는 밀크 바에 있다.

고민 처방
- 토토 씨의 고민을 해결하는 와중에 자동으로 같이 해결된다. 그리고 단장의 가면을 준다.

■??
여관 화장실에 살고 있는 사람. 자세한 것은 불명.

고민 처방
- 1일, 2일 ,3일 중 아무 날이나 밤 12시에 여관 화장실로 가보면 손이 하나 보인다. 종이를 달라는데 이때 아킨드너츠 상인에게서 받은 토지 권리서를 넘겨주자(자세한 것은 하트 조각 항목을 참조). 그러면 그는 답례로 하트 조각을 준다.

■카마로(カマロ)
카리스마 댄서의 유령. 달밤을 좋아한다.

고민 처방
- 1일이나 2일, 혹은 3일날 밤 클럭 타운 북문을 나가 버섯 모양의 돌 위를 진실의 돋보기로 보면 발견할 수 있다. 치유의 노래를 들려주면 카마로의 가면이 된다.

▶이곳이다

■로자 자매(ローザ姉妹)
쌍둥이 댄서. 코먼 극단의 일원

고민 처방
- 1일이나 2일째 밤에 마을 서쪽에서 춤을 추고 두 자매 앞에서 카마로의 가면을 쓰고 춤을 춘다. 그러면 두 자매는 링크를 마스터라 부르며 답례로 하트 조각을 준다.

■구루구루 씨(グルグルさん)
코먼 극단의 음악 담당. 작곡도 가능.

고민 처방
- 1일이나 2일날 밤에 마을 세탁장으로 가 얘기하면 그의 과거 동물 악단 이야기를 듣고 악단장인 개의 가면을 훔친 일을 시인한다. 그리고 과거를 뉘우치는 뜻에서 브레 가면을 준다.

■코먼 형제(ゴーマン兄弟)
말 조련사 형제

고민 처방
- 1일, 2일, 3일 중 아무 날이나 코먼 트랙으로 말을 타고 가 그들과의 레이스에서 이기면 된다. 레이스는 상당히 난이도가 높다. 에포나의 조작법을 참조하고 당근의 개수를 잘 조절해야만 한다. 일단 초반부터 중반까지는 두 형제를 따라잡는데 주력하고 막판 코너에서 당근을 모두 쏟아부어 역전으로 노리자. 말 위에서 화살을 쏘면 코먼 형제의 속력을 줄일 수 있지만 차라지 그냥 레이스에만 전념하는 것이 더 쉽다. 레이스에서 이기면 가로의 가면을 얻는다.
- 이후는 클레미어의 고민 해결과 동일.

빈 병은 전부 6개!!그 입수 방법을 공개한다!!

1. 이상한 숲에서 코우메 할머니를 돕기 위해 코다케 할머니에게서 빨간 약을 받게 된다. 이때 병을 입수.
2. 고롱 레이스에서 1위하게 되면 상금으로 병에 담긴 사금을 받는다.
3. 그레이트 베이 해안의 폭포 위에 사는 비버와 수중 유영 레이스를 벌인다. 그럼ㄴ 받게 된다.
4. 로마니의 이벤트 참조.
5. 3일날 밤 이카나 묘지에 가서 대장의 모자를 쓰고 스켈레톤들에게 묘지를 부수라고 명령한다. 그러면 묘비 아래에 구멍이 생기고 그 안에 있는 묘지기 아저씨를 삽으로 파기 쉬운 땅으로 유도해 파란 불꽃을 모두 피운다. 빅 보우가 등장하니 바로 쓰러뜨리자.
6. 아로마 부인의 고민을 해결해 주면 답례로 샤토 로마니를 준다. 이 때 병은 재활용!

하트는 모두 20개로 추정!! 당신은 전부 찾아 낼 수 있을까?

필드 이곳저곳에 그리고 이벤트에 의해 얻게 되는 하트들. 최대 하트 수는 20개로 추정된다. 10개만 넘어도 게임을 클리어 하는데 아무런 지장은 없으니 역시 생명력을 닐리는 행위는 RPG게임에 있어서 알게 모르게 암약하는 악 습관과도 같은 것. 일단은 모으고 보는 거다!!

■클럭타운의 하트 조각

북문 근처의 미끄럼틀에서 나무 위로 점프한다.
데크너츠 플라이 포인트에서 3일간 연속으로 신기록을 낸다.
검도장에서 상급코스를 30점 만점으로 클리어 한다.
시계탑 문 앞에 데크꽃을 이용해 올라간다.
키탄의 가면을 쓰고 움직이는 풀들을 벤다. 그러면 등장하는 여우의 문제를 다 맞춘다. 같은 장소에서 기회는 한번 뿐.
포스트 하우스에서 포스트맨의 트레이닝에 도전한다. 10초를 정확히 맞추면 된다. 토끼 두건 필수.
은행에 5000루피 이상 저축한다.
포스트 햇을 쓰고 포스트 안에서 하나 발견한다.
시장의 고민을 해결한다.
로자 자매의 고민을 해결한다.
안쥬 할머니의 고민을 해결한다. 하트 두 개.
???의 고민을 해결한다.
보석상자 집에서 고통으로 도전한다.
사격장에서 문어 50마리 이상을 맞춘다.
하니와 달링의 집에서 3일간 연속으로 퍼펙트를 기록한다.
천문대에서 클럭타운에서 데크너츠가 날아가는 걸 목격한다. 데크너츠는 천문대 앞의 구멍으로 들어간다. 그 다음 그 구멍으로 들어가면 데크너츠로부터 150루피에 구입한다.

■타르미나 평원의 하트 조각

산으로 올라가는 도돈고가 있는 지역의 구멍에서 도돈고 2마리를 쓰러뜨린다.
밀크로드로 가는 길 입구 근처의 풀 속에서 나비가 모여 있는 지점으로 간다. 그고 구멍에서 거대한 피 햇이란 꽃을 쓰러뜨린다.

▲약점은 뿌리

타르미나 평원 구멍 안에 가쉽스톤만 있는 구멍 네 군데에서 가쉽스톤의 색을 한꺼번에 전부 바꾼다.
그레이트 베이로 가는 길 중 바위를 부수면 그 아래 구멍에서 발견.

■데크너츠 성

들키지 않고 중앙 정원을 가로질러 가다보면 발견한다.

■우드 폴 신전 앞

입구 좌측에 상자. 데크꽃을 이용하면 된다.

■로마니 목장

독 레이스 장에서 150루피 이상 따면 된다. 진실의 가면을 이용해 개들의 마음을 살펴보면 쉽다.

■밀크로드와 코먼트랙

키탄의 가면입수 후 근처의 움직이는 풀에서 여우 등장시키고 문제를 다 맞추면 된다.

■아킨드너츠

일단 달의 눈물을 입수해 마을의 아킨드 너츠에게 넘겨주고 난 다음 그 권리서를 늪의 아킨드에게 넘겨준다(보통 링크일 것). 늪의 관광 가이드 소의 지붕에서 하트 회수. 그 다음 늪의 권리권을 고롱 마을의 아킨드에게 넘겨준다(데크링크일 것). 데크꽃을 이용해 하트를 먹은 후, 권리서를 가지고 이번엔 조라 홀로 가자. 그곳의 아킨드에게 넘겨주고 다시 하트 회수(고롱링크로 말할 것). 마지막으로 이카나 계곡의 아킨드에게 가서 말하면 된다(조라링크일 것).

■그레이트 베이 해안

해양연구소의 수조 안의 물고기에게 물고기 5마리를 빈 병에 담아 준다.
바닷뱀을 전부 쓰러뜨리면 해마에게서 답례로 받는다.
해안 근처의 거미 저택의 암호를 푼다. 대장의 모자를 쓰고 스켈레톤에게 말을 걸면

1은 적	2는 황	3은 청	4는 적	5는 녹	6는 적

라고 말한다. 그 순서대로 색깔이 있는 가면이 걸린 방으로 가서 색깔을 순서에 맞춰 불화살을 날린다. 그러면 굴뚝의 문이 열리고 하트 회수
그레이트 베이 신전 클리어 후 암초 바위와 해양 연구소 사이에 있던 배가 육지로 올라온다. 그걸 타고 섬의 열매나 나무에 훅을 걸면 웬 아저씨가 등장. 그와 점프게임을 해서 성공하면 하트 조각을 준다. 동쪽 해안가를 따라가 훅과 마법의 콩으로 올라가면 허수아비를 부를 수 있다. 이때 처음 허수아비에게 들려주었던 멜로디를 연주해야 등장한다. 그 허수아비에 훅을 걸고 다시 위로 이동하면 된다.

▲여기서 순서대로 쏴보자

■이카나 계곡

이카나 계곡의 유령 집에서 유령을 시간 내에 쓰러뜨리자.
이카나 계곡의 폭포 뒤쪽의 비밀 동굴에서 방 4개의 적들 쓰러뜨린다. 오른쪽 방은 하트 16개 이상인 자만이 들어갈 수 있다.

■이카나 묘지

2일째 밤에 묘지로 찾아가 대장의 모자를 쓰고 해골들에게 묘를 부수라고 말한다. 구멍으로 내려가 보스인 아이언 너크를 이기면 된다.

■이카나 성

성 옥상에서 충격 스윗치를 누른 뒤 외벽바깥으로 나가 기둥들을 타고 가면 입수.

▶이곳이다

■산마을

봄이 된 후 고롱마을과 산마을 사이의 강을 조라링크로 잠수해 뒤져 보자.
산 마을과 스노우 헤드로 가는 길 중 두 번 점프해서 가는 곳까지 간 뒤 주변을 진실의 돋보기로 살펴보자. 떨어지는 돌이 보이는 기장 앞쪽까지 걸어간 후 허수아비를 부르고 허수아비에 훅을 걸자.
봄이 된 후 개구리 합창단 전원을 모아 합창을 한다. 중간 보스도 있기 때문에 상당한 중노동이다.

■조라 홀

리더에게 세션한 곡을 링크인 상태에서 들려준다.
비버한테서 병을 받고 다시 도전해 이기면 하트를 준다.
폭포 바닥의 병을 부수면 나온다.

■늪

데크너츠 왕의 사진을 사진 콘테스트에 내놓는다.
늪으로 가는 도중 중앙의 커다란 나무에 기어올라가자.
늪으로 가는 도중 들리는 사격장에서 50개들이 화살통을 얻은 이후 시간 내에 모든 표적을 맞추면 된다.
우드 폴 신전 클리어 후 보트 크루저의 게임에서 20점 이상 획득한다.

■해적의 절벽

해적의 절벽에 들어가는 도중에 눈에 띄게 된다.

■라스트

나무 주위에 놀고 있는 무쥬라를 제외한 아이들에게 말을 걸고 그들과의 내기에서 이기면 하트를 하나씩 주게 된다.

클럭타운의 구조

마을 서쪽

클럭 타운 은행

허름해 보이지만 뒤에 금고까지 완비되어 있는 확실한 은행. 시간의 흐름에 관계없이 게임 전반에 걸쳐 돈을 계속 보존할 수 있다. 세이브하고 첫 날로 돌아가게 되면 가지고 있던 돈은 모두 없어지니 그 전에 미리 미리 은행에 저축해두자. 5000루피 이상 저축하면 하트조각을 받게 된다.

잡화점

이것저것 팔고 있는 잡화점. 은행 바로 앞에 있어서 모험의 출발을 원할하게 해준다. 허수아비가 있는데 오카리나를 가지고 가면 시간의 흐름에 대한 힌트를 준다 자세한 것은 오카리나 항목을 참조.

폭탄 가게

폭탄만 팔고 있다. 고롱족 하나도 옆자리에서 폭탄을 팔고 있지만 그가 파는 것은 대폭탄으로 특별한 조건을 만족시켜야 살 수 있다(제 3막 참조).

복권점

판매는 아침 6시부터 밤 5시 59분까지이고 교환은 아침 6십터 밤 11시까지. 당첨제비에 세자리 번호를 쓰고 밤에 추첨해 자신이 쓴 번호가 맞으면 상금이 주어진다. 하지만 3일이란 시간을 돌고 도는 링크에겐 사기를 칠 수 있는 돈벌이의 대상일 뿐. 밤에 추첨할 때 당첨번호가 발표되면 그 번호들을 잘 기억해두고 다시 첫 날로 돌아가 그 번호를 제비에 써넣으면…. 초반엔 좀 짭짤하게 뽑을 수 있다.

무도장

링크의 전투 훈련을 할 수 있다. 초급 코스는 1루피로 기본적인 전투 방법을 배울 수 있다. 상급 코스는 10루피로 초급코스에서 배운 기술 중 난이도가 어려운 기술로 솟아오르는 통나무 10개를 베어 넘겨 30점 만점을 획득해야 한다. 앞으로 뛰어 베기를 이용하는 것이 가장 무난하다고 본다. 30점 만점을 성공하면 하트조각을 받는다.

포스트 하우스

포스트 맨이 거처하는 곳. 아침 8시부터 낮 3시까지 열린다. 배달 중엔 들어갈 수 없다.

미니 가게

장물을 취급한다. 밤 10시 이후에만 영업하고 상품은 그다지 잘 안들어오는 편. 자세한 것은 봄버즈 항목의 마니 씨를 참조.

마을 동쪽

넘비 솔 여관

체크 인은 아침 8시부터. 여관. 여러 가지 이벤트가 발생한다. 봄버즈 항목 참조.

보석상자 집

아침 6부터 밤 10시까지. 시간 내에 보석상자가 있는 곳까지 달려가면 그 상자 안의 물건을 가질 수 있는 미니 게임점. 한 게임당 20루피. 상자 안에는 50루피가 들어 있다. 단 고롱링크로 게임을 하게 되면 30루피를 받고 상자 안에는 하트 조각이 나온다(물론 한 번뿐).

허니와달링의 집

아침 6시부터 밤 10시까지 영업. 날마다 게임이 바뀌는 미니 게임장으로 첫째 날은 봄 츄를 이용한 표적 맞추기, 둘째 날은 폭탄을 던져 바구니에 넣는 봄 바스켓, 셋째 날은 활을 이용해 표적을 맞추는 미니 게임이 각각 준비되어 있다. 물론 게임을 즐기기 위해서는 폭탄, 봄 츄, 활을 다 지니고 있어야 한다(폭탄이나 봄 츄는 지닌 적이 있어야 한다). 모두 난이도가 상당히 높으며 3일 연속 퍼펙트를 달성하면 하트 조각을 받게 된다. 부부가 영업하는데 그 둘의 행태는 정말 봐줄 수가 없다.

밀크 바 랏테

밤 10시부터 개점하는 회원제 바. 단 아침이나 밤 6시부터 10시 사이에는 회원이 아니라도 잠깐 들어갈 수 가있다. 이때 들어가면 로마니 목장의 장난에 대해 듣게 된다. 이곳에서도 여러 이벤트가 일어난다.

마을 사격장

아침 6시부터 밤 10시까지. 활을 이용해 미니 게임을 즐기자. 물론 활이 없으면 즐길 수 없다. 게임은 시간 내에 빨간 문어를 40마리 이상 맞추는 게임. 파란 문어가 함께 등장하는데 파란 문어를 맞추면 시간이 깎이게 된다. 엄청난 난이도를 자랑하는 게임으로 40마리 이상 성공시키면 화살 40개가 들어가는 화살통을 받게 된다. 50마리 이상을 맞추게 되면 하트 조각을 받게 된다.

시장 저택

일반 공개 아침 10부터 밤 8시까지. 시장과 그 부인 아로마를 만날 수 있다. 자세한 것은 봄버즈 항목 참조.

마을 남쪽

세탁장

이 길로 따라가면 세탁장이 나온다 그 앞에는 용건이 있으면 벨을 울려달라는 마니 씨가 써 놓은 간판과 함께 종이 하나 있다. 공격해서 종을 울리면 안쪽 집에서 문이 열리고 여우 가면을 쓴 남자아이가 나왔다가 도로 들어간다. 이 부근의 이벤트는 역시 봄버즈 항목 참조.

마을 북쪽

요정의 샘

대요정이 있는 곳. 게임 초반에만 오게 된다.

데크너츠의 플라이 포인트

데크너츠 전용 미니 게임장. 데크꽃을 이용해 제한된 시간 내에 발판 위의 모든 루피를 먹으면 게임 성공. 최초의 기록은 1분 15초. 3일간 연속으로 신기록을 내면 하트조각을 받게 된다.

프롤로그

하이랄에 전해지는 왕가의 전설. 거기엔 한 사람의 소년이 등장한다. 거대한 악과 싸우고 하이랄을 구한 뒤, 그는 전설에서 모습을 감췄다…. 시간을 뛰어넘은 싸움을 마치고 그는 아무도 모르는 여행을 떠났다. 모험의 끝에서 헤어진 둘도 없이 소중한 친구를 찾는 여행으로…

▲조용히 에포나를 타고 길을 가는 링크

▲갑자기 요정이 출현

▲뭐냐 이건 노상 강도단이다!!

?: 히힛 너희들 잘했어! 뭔가 괜찮은 걸 가지고 있나? 얼라? 이 녀석…. …뭐 상관없지.

▲링크의 오카리나를 훔치는 도적들

보라색 요정: 예… 예쁜 오카리나… 저기 스탈키드… 나한테도 만지게 해줘!

하얀색 요정: 넌 안돼 트레일! 떨어뜨려서 상처라도 나면 어쩔꺼야 위험하니까 만지면 안돼!

트레일: …하지만 언니… 나… 나도 만지고 싶어…

▲깨어난 링크. 스탈키드를 째려본다

▲추격하지만 말에서 떨어진 링크

이제부터 조작이 가능해진다. 기본적인 조작 등에 잠시 익숙해지도록 하자는 건 두말 할 것도 없고 주변의 풀들을 베어서 젤다 시리즈 전통에 빛나는 루피를 습득하는 것도 잊지 말자. 스탈키드가 들어간 동굴 안으로 잠입하면 바로 스탈키드와 만나게 된다.

▲스탈키드 등장!

스탈키드: 뭐야 그 바보 말은! 전혀 말을 안 듣잖아. 그만큼 탔는데도 별 수가 없어서 버려 버렸지. 히힛. 뭐야 그 얼굴은? 기껏 놀아줄려고 생각했는데…. 지금의 나한테 이길 수 있다고 생각하나 얼간이 같은 놈아!

▲스탈키드의 힘으로 흉칙한 모습이 된 링크

스탈키드: 히힛 꽤나 단순한 모습이군! 넌 계속 그 모습으로 여기에 있어라!

▲힘없는 링크를 괴롭히는 요정

▲그 사이 스탈키드와 트레일은 문 저쪽으로 사라지고

트레일: 어… 언니!!

하얀 요정: 앗, 기다려 스탈키드! 내가 아직 있는데! 트레일 가버리면 안돼! 잠깐! 널 상대하느라 동생하고 헤어져 버렸잖아! 어떻게 해줄 꺼야!! … 뭐야 그 얼굴은? 내 얼굴에 뭐가 묻었어? 너무 뚫어지게 쳐다보지 마. 그것보다도 저 문 어떻게 해서든 열어! 가련한 여자아이가 부탁하는 거야! 빨리 해! 앙 트레일! 그 아이 혼자서 괜찮을까?

흉칙한 모습이 된 링크는 공격 방법이 달라진다. 문은 그냥 열 수 있다. 문을 열고 들어가면 요정이 흥정을 한다.

하얀 요정: 기다려! 따라갈 수가 없잖아! 저기 아까 일은 사과할테니까 같이 데려가 줘! 너도 아까 도망친 스탈키드에 대해서 알고 싶지? 난 그 녀석이 갈만한 장소로 짚히는 데가 있어. 나를 데려가는 편이 뭔가 도움이 될 꺼야. 그러니까 부탁해. 응, 응 같이 가! 좋아 결정! 그러면 어쨌든 스탈키드를 붙잡을 때까지 네 파트너가 되어줄게! 난 체트 잘 부탁해! 그렇게 결정했으면 꾸물거리지 말고 서둘러 여길 빠져나가자. 만일 뭔가 아는 게 있으면 △로 가르쳐줄테니까 그 때까지는 혼자서 힘내!

이제부터 요정 체트의 사용 방법에 대한 강의 겸 데크족으로 변한 링크의 특수능력을 연습하는 곳이 등장한다. 일단 바다의 꽃으로 가면 화면 오른쪽 위의 C버튼 중 △버튼부분이 체트라고 표시되며 깜빡인다. 요정이 호출하는 것이다. 이 때에는 즉시 △버튼을 누르자.

체트: 정말! 부르면 빨리 △를 눌러! 그래그래 넌 아직 데크너츠의 몸으로 된 적이 없겠지? 좋아 잘 들어! 데크너츠라면 이 데크꽃 위에서 A를 누르면 안으로 파고 들어갈 수 있어. 그리고 잠시 있은 다음 A를 떼면 크게 점프. 날고 있을 때 A로 떨어진다! 알았어? 정말 알아들은 거야? 그리고 또 한 가지 지상에 있을 때 A를 누르면 회전 어택이 가능해. 정신 차리고 해봐.

체트의 말대로 해보도록 하자. 데크너츠의 특성을 알기 위한 것일 뿐이다. 이 후 이어지는 계곡 사이도 데크너츠의 점프를 이용해서 나아가도록 하자. 가다보면 상자 안에서 데크의 열매도 얻을 수 있다. 용도는 아이템 표를 참조. 나아가는 도중에 체트가 저 멀리로 날아가 말을 건다.

체트: 잠깐 너 Z눌러서 나한테 말 걸어봐

▲△버튼이 깜빡인다

요정이 멀리 떨어져서 무언가를 확인하고 잇을 때 Z버튼을 누르면 그 물체에만 주목하게 된다. 이때 만일 △버튼이 깜빡이면 그 물체에 대한 설명을 들을 수 있다.

체트: 그래그래, 하면 되잖아. 내가 이렇게 사람이나 물건에 날아간 다음 Z를 눌러! 그러면 그쪽으로 주목할 수 있어. 멀리 떨어진 사람하고도 Z 주목을 사용하면 얘기할 수 있고 주목할 상대가 없어도 그 방향으로 향하게되니까. 그것보다도 내가 말하고 싶은 건 그런게 아니고… 잠깐 이 나무 가까이 와서 체크해 봐.

체크할 대상에 가까이 가면 △버튼이 자동으로 깜빡인다. 누르면 체트가 설명해 준다.

▲자동 체크 때에는 녹색으로 빛난다

체트: 아까부터 생각했는데 너 그 모습… 이것하고 닮지 않았어? 왠지 지금이라도 울 것만 같은 처량한 얼굴을 하고 있잖아… 뭐 아무래도 상관없지만.

영양가 없는 체트의 이야기를 듣고 이제 앞으로 나아가면 본격적으로 또 다른 모험의 세계 파라렐 월드로 옮겨진게 된다. 길을 따라 위로 계속 가다보면 갑자기 웬 아저씨가 나타난다.

?: 큰일을 당했군요…

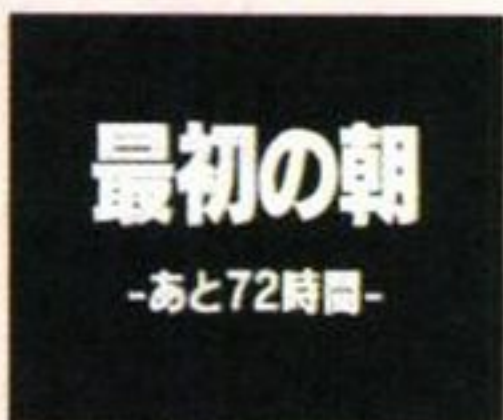
▲장삿꾼이라고 얼굴에 써 있다

가면장수: *저는 행복의 가면장수, 고금동서를 막론하고 행복의 가면을 구하는 행상인… 여행 도중 숲에서 괴상한 도깨비에게 소중한 가면을 도둑맞고 손쓸 방법을 구하던 중에 당신을 발견했습니다. 실례라고 생각하면서도 계속 뒤를 쫓아왔습니다…. …실은 저는 당신을 원래 모습으로 되돌릴 방법을 알고 있습니다. 당신이 도둑맞은 소중한 물건, 그것만 있으면 원래 상태로 돌려드리지요. …그 대신 더불어 그 도깨비한테서 제 소중한 가면을 되돌려 주시겠습니까? 뭐 쉬운 일은 아니지만 당신에게도 결코 나쁜 얘기는 아닐 겁니다. 단… 공교롭게도 저도 바쁜 몸인지라 앞으로 3일 후에 여길 떠나지 않으면 안됩니다. 가능하면 그때까지 되찾아주면 고맙겠습니다만… 괜찮아요. 당신은 젊지만 훌륭한 용기를 지니신 분. 반드시 곧바로 찾을 수 있습니다. 그러면 부탁합니다…*

얘기를 다 들은 후 계단 위의 문을 나가면 본격적인 게임이 시작된다. 과연 오카리나와 가면 둘 다 되찾을 수 있을지… 악몽은(문학적인 표현이 아니다. 진짜 악몽이다)시작된다.

제 1 막

링크로 되돌아가기 위해 부당한 조건을 내세워 힘없어 보이는 자를 골탕먹이려는 사회의 부조리한 면을 일찍 깨우친 5명의 꼬마들과 벌인 전쟁(?)편

最初の朝
-あと72時間-

▲최초의 아침 앞으로 72시간. 시작부터 압박감을 준다

체트: *아~깜짝 놀랬다. 그 때의 가면장수였군… 아니 혼잣말이야. 하지만 3일이라니 한숨도 안자도 72시간밖에 없잖아. 말이야 쉽지. 자아 멍청하게 있지 말고 대요정님을 만나러 가자! 그러니까 너 스탈키드를 만나고 싶은거지? 대요정님은 스탈키드의 행동정도는 모두 간파하니까! 우리들만의 얘기지만 그 녀석 대요정님한테는 고개도 못 들어. 마을 북문 가까이에 있는 동굴로 가! 대요정님은 그 안에 계셔!*

▲클럭 타운 남쪽. 카니발에 대비해 무언가 공사 중이다

이 곳이 게임의 주무대가 될 클럭타운의 남쪽이다. 시작할 때 플레이어가 바라보는 곳이 남쪽이므로 북쪽 문이 어디인지 금방 감이 잡힐 것이다. 우선은 바로 북문으로 가는 게 좋다. 시간은 없고 쓸데없이 다른 곳을 돌아다니면 길을 헤메기 일쑤다. 현재는 데크너츠 상태이기 때문에 마을 사람들도 진지하게 상대 안 해준다(심지어 강아지한테까지 수모를 당해야하니…).

▲클럭타운 북쪽

이곳으로 오면 제일 먼저 해야 할 일이 가운데에서 혼자 춤추고 있는 녹색 옷을 입은 아저씨에게 말을 거는 일이다.

▲웬지 추해 보이는 코스프레 오야지의 느낌이…

아저씨: *음? 녹색 옷에 하얀 요정… 넌 설마하고 설마하니 숲의 요정인가? 이런! 내 이름은 팅클! 너와 같은 숲의 요정이라고 생각하지만… 35세가 된 지금도 나에겐 요정이 오지 않았다. 아버지는 좋은 날 다 지나가서 정신차린다고 하지만… 절대로 팅클은 요정의 화신이다! 지금은 이렇게 아버지를 도와서 지도를 팔면서 요정을 기다리고 있지. 좋아~! 좋아~! 네네? 친구가 되자. 그래 그 대신! 우정의 증표로 지도를 싸게 팔아줄께.*

팅클은 게임 안에 이곳 저곳에서 풍선을 타고 지도를 팔고 있다. 팅클을 발견하는 대로 그에게서 지도란 지도는 모조리 사들이자. 어차피 나중에 다 필요한 것이니 미리 미리 다 사두자.

팅클: *그럼 또 불러줘. 팅클 팅클 쿠루리팡~!! 이건 팅클이 고안한 마법 주문. 흉내내진말아!*

이제 동굴-요정의 샘으로 들어가보면 작은 요정들이 무수히 떠있고 그들이 부탁을 한다.

▲대요정은 없고 엽기스럽게 생긴 이상한 것들만이…

체트: *아앗! 대요정님이!!*
대요정: *젊은이여 내 소원을 들어주세요. 가면을 쓴 스탈키드에게 조각조각나 버렸습니다. 마을에서 흩어진 요정을 1사람 잡아와 이 요정의 샘으로 데려와 주세요.*
체트: *스탈키드 녀석 우쭐해져 가지곤! 용서 못해! 빨리 마을에 있는 흩어진 요정을 찾아서 대요정님을 원래 모습으로 돌려놓지 않으면! 이봐 이봐 가만히 있지마. 벌써 3일도 채 안 남았어!*

흩어진 요정은 낮과 밤에 따라서 출현하는 장소가 틀리다. 낮에는 마을 지도의 남서쪽에 있는 세탁장에 있고, 밤에는 마을 동쪽에 있는 여관 근처 상공을 날고 있는데 데크꽃를 이용해 붙잡으면 된다. 그런 뒤 다시 북쪽의 요정의 샘으로 가자.

▲낮이라면 이 곳에서!

▲대요정 부활!! 웬지 구하지 말걸 이란 생각이 든다…

대요정: *체트 그리고 모습이 바뀐 친절한 젊은이여, 조각조각난 몸을 원*

▲화면 왼쪽 위에 게이지가 생기고 이제 마법력을 쓸 수 있게 된다

래 상태로 돌려줘서 고마워요. 나는 마법의 대요정. 나에게 이런 짓을 한 게 그 아이라고 생각해서 방심해버렸어요. 지금의 나는 이 정도밖에는 할 수 없지만 보답으로 당신에게 마법을 드릴께요. 자아 받으세요.

대요정: *마을 밖에 천문대에 사는 사람이 스탈키드가 있는 곳을 알 꺼에요. 다만 조심하세요. 지금 그 아이의 힘은 우습게 볼 수 없습니다. 친절한 젊은이여, 원래 모습으로 돌아온다면 반드시 다시 오세요. 그 때 당신에게 힘이 될 물건을 줄께요.*

힘이 될 물건이란 무엇일까… 이 부분은 페이지 앞에 있는 가면항목을 참조하기 바란다. 이제 동굴 밖 마을 북쪽으로 나오자. 마을의 이곳 저곳을 다니며 수소문을 하면 천문대에 관한 이야기를 파란 수건을 머리에 맨 꼬마들에게서 들을 수 있다. 그들은 그곳이 자신들의 비밀 아지트이며 그곳으로 가려면 비밀통로를 지나야 하고 그러기 위해선 암호가 필요하다고 한다. 실제로 마을 동쪽으로 가보면 웬 꼬마 하나가 길을 막고 서 있고 암호를 물어온다. 아이들은 암호를 알고 싶으면 마을 북쪽의 대장 짐에게 물어보라고 말한다. 마을 북쪽의 짐은 풍선을 터뜨리는 연습을 하고 있는데 데크너츠인 링크를 무시하고 상대해주지 않는다. 이제 짐이 터뜨릴려고 하는 풍선에 마법력을 이용해 비누방울을 쏘자(B버튼을 눌러 조준하고 쏜다. 계속해서 누르면 비누방울이 커지고 사정거리가 길어진다).

▲이걸 쏘면 된다

풍선이 터져 깜짝 놀란 짐에게 가서 이야기를 걸면 이제 링크를 인정해 준다.

짐: *지금 한 게 너야? 데크너츠 주제에 제법 하는군~! 너라면 마을 바깥 천문대에 있는 봄버즈의 아지트에 갈 수 있어. 비밀 암호를… 특별히 가르쳐줘도 좋겠군! 하지만 그냥 가르쳐 주는 건 아니지. 그만큼의 테스트를 받고 나서다! 애들아 모여라~!! 우리들 5명을 내일 아침까지 전원 붙잡으면 암호를 가르쳐주지! 준비는 됐나?*

이제 봄버즈의 멤버 전원을 잡아야 한다. 만일 게임을 시작한 것이 밤이라면 서두르도록 하자. 일단 녀석들이 있는 곳은 이렇다.

마을 북쪽에 2명
마을 동쪽에 2명
마을 서쪽에 1명

서쪽과 북쪽은 쉽게 잡을 수 있지만 동쪽의 경우는 높은 위치(여관 옥상)에 있는 녀석이 있다. 여관으로 들어가 옥상으로 나와도 되지만 밤일 경우엔 여관으로 들어가지 못할 수 있으니 바깥의 데크꽃을 이용하자. 꼬마들을 잡을 때 팁을 한가지 가르쳐 준다면 데크 열매를 사용하라는 것. 이것을 던져 잠시 움직임을 멈추게 만든 후 붙잡는 것이다.

체크 마을 동쪽에 봄버즈 꼬마가 매달려 내려온 닭을 이용하는 법이 있다(물론 젤다의 전통답게 계속 때리다보면 무차별 닭 공격을 받게 되지만). 봄버즈 게임과 상관은 없지만 이 닭을 이용하면 마을 동쪽에 숨겨진 보물상자 하나를 열 수 있다.

▲이 부분은 거리가 멀어서 점프가 안되지만…

▲닭을 들고 있는 상태에선 점프가 가능하다

▲계속 안으로 들어가면 상자가, 나중에 토끼 귀를 장착해도 올 수 있다

아무튼 전원 다 붙잡으면 짐은 데크너츠이기 때문에 입회는 불가능해도 암호는 가르쳐준다고 한다. 만일 본래의 인간인 링크로 다시 이 게임을 한다면? 이 부분은 봄버즈 수첩 항목을 참조하기 바란다.

▲이것이 암호. 다른 파일로 게임을 시작할 때마다 랜덤으로 바뀐다

이제 마을 동쪽에 길을 막고 있는 꼬마에게 암호를 가르쳐주고 천문대로 가자. 가는 길은 단순하다. 중간에 풍선이 있어서 비누방울로 터뜨리는 것 외엔 특별한 것이 없다. 천문대에 도착해 할아버지와 이야기하자.

할아버지: *이런 이런 오늘은 이상한 아이의 행차신가… 봄버즈의 새로운 동료인가? …흠 그전의 동료보다는 예의가 바른 것 같군… 훗훗훗. 그 전엔 나쁜 녀석이 들어와서 방의 도구는 부숴지고 달의 눈물은 훔쳐가고… 점점 손을 댈 수 없는 녀석이었지. 지금도 봐라! 시계탑 근처에서 못된 장난을 치고 있지?*

▲천문대에는 시간 가는 줄 모르고 춤을 추는 허수아비가 있다

▲망원경으로 시계탑 위를 확대하면(A버튼) 스탈키드 발견!!

할아버지: *어때? 나쁜 녀석은 찾았니? 그보다도 큰 소리가 들렸는데 어쩌면 근처에 또 달의 눈물이라도 떨어졌을지도 모르겠군… 저기로 나가서 보고 오너라. 하지만 저 장난꾸러기는 시계탑 위에 어떻게 올라간 걸까? 저기는 카니발 전야에만 열리는 문으로 가지 않으면 올라갈 수 없는데…*

스탈키드가 있는 곳은 이제 확인됐다. 망원경으로 보았던 달에서 떨어진 보석-달의 눈물을 망원경 옆의 문으로 나가 회수하고 다시 마을로 돌아가자. 할아버지의 말대로 카니발 전야에만-즉 3일째 밤 12시부터 문이 열리므로 그 때까지 시간이 너무 남는다 싶으면 천문대의 허수아비를 이용하자. 이 허수아비는 반나절동안을 춤을 춰 시간을 진행시킨다. 다음 번엔 주인공이 만든 곡을 들려달라고 하는데…. 허수아비는 마을 서쪽 잡화점에도 있다. 그게 아니면 마을을 돌아다니며 얘기를 해봐도 좋다. 한 가지 기묘한 사실은 마을에 이상한 소문이 도는데 하늘의 달이 점점 커지는 걸로 봐서 떨어지는게 아니냐는 소문으로 마을이 어수선하다는 것. 3일째에는 대다수의 사람들이 달이 떨어질까봐 무서워 마을이 거의 비게 된다. 아무튼 시계탑의 문이 열리면 일단 시계탑 근처에 있는 데크족의 상인 아킨드너츠와 얘기하자. 그는 어머니의 생일 선물로 달의 눈물을 구하려고 하고 있다. 대화 도중 스타트 버튼을 눌러 C버튼으로 아이템을 선택하라는 메시지가 나오며 달의 눈물을 C버튼에 장비하고 그 버튼을 눌러 아

▲이 녀석에게 달의 눈물을 넘겨주자

▲12시가 되면 카니발의 전야를 알리는 불꽃이 터지고

▲잡았다!! 스탈키드 발견!!

킨드너츠에게 달의 눈물을 주자. 그러면 그는 기뻐하면서 데크화의 권리를 권리서와 함께 넘겨준다. 이제 시계탑으로 올라갈 수 있다.

스탈키드: ....
트레일: 언니!!
체트: 앗 트레일! 정말~ 너희들 찾았잖아. 그건 그렇고 스탈키드, 너 쓰고 있는 가면 이제 돌려주지 않겠어? 저기 이봐 듣고 있어?
트레일: 늪·산·바다·계곡에 있는 4명의 사람들을 빨리 이곳으로 데려와…
스탈키드: 쓸데없는 거 말하지 마! 바보 요정!!

▲스탈키드에 의해 가속이 붙어 떨어지기 시작하는 달

체트: 아앗!! 동생한테 무슨 짓 하는거야. 스탈키드!! 너 그러고도 친구야!
스탈키드: …뭐 좋아 지금이라면 그 녀석들이 와도 날 막을 수 없으니 히힛. 위를 봐라. 멈출 수 있으면 멈춰 봐라!

남은 시간은 5시간. 현실의 시간으로 환산하면 5분이다. 그 안에 우선 비누방울로 스탈키드를 맞춰 그가 손에 들고 있는 오카리나를 떨어드리게 만들자. 그 다음 오카리나를 회수하면…젤다 공주와의 추억이 되살아난다.

▲진작하고 왠지 성깁새가 틀려진 듯 한데…

젤다: 당신은 이제 이 하이랄을 떠나는 거죠… 정말 짧은 시간이지만 이 하이랄에서 당신과 함께 보낸 날들은 절대 잊지 않을께요…. 그리고 또 언젠가 당신과 만날 날이 올꺼라고 나는 믿고 있어요. 그때가 올 때까지 당신에게 이것을…. 당신의 여행이 무사하길 빌께요. 만일 무슨 일이 있으면 이 노래를 기억해 내세요. 당신과 만났던 추억의 노래를.

시간의 여신이 당신을 지켜주고 있습니다. 시간의 노래를 연주하면 당신의 힘이 되어줄꺼예요….

그러면 이제 추억과 함께 시간의 노래가 생각나게 된다. 스타트 버튼으로 노래의 음을 확인해보자.

체트: 무슨 생각에 빠져 있는 거야!! 정신차려! 오카리나 따위 되찾았다고 해서 아무 도움도 되질 않아! 아신이여 시간의 여신이여. 누구라도 좋으니까 제발 시간을 멈춰 줘!!

이제 오카리나를 C버튼은 장비하고 시간의 노래를 연주하자.

체트: 너… 그 악기 어느 틈에

▲시간의 노래가 연주되었다. 세이브하고 처음 날로 되돌아간다

▲어리둥절한 두 사람

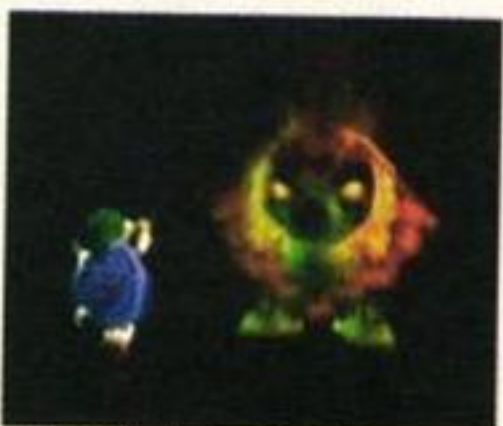
체트: 지금 그건 대체 뭐야? 어라 여기는…

▲달도 아직은 작다

체트: 돌아왔어. 너 대체 누구야? 아까 그 곡도 그렇고 되찾은 악기도 그렇고… 악기…?! 그래 악기야 악기! 가면 장수가 네가 도둑맞은 소중한 물건을 되찾으면 원래대로 돌아온다고 그랬지! 너 완전히 잊고 있었던 거 아냐?

이제 다시 시계탑 아래의 문을 열고 들어가 맨 처음 가면 장수를 만났던 곳으로 가보자.

가면장수: 그 도깨비한테서 소중한 물건을 되찾았습니까? 잘 보면 당신 되돌아오지 않았잖습니까! 그러면 제가 연주하는 곡을 따라하고 기억해주세요. 제 뒤를 이어서 불어주세요.

▲가면장수가 고통이나 슬픔을 잊게 만드는 치유의 노래를 가르쳐 준다

▲무서웠던 기억을 잊는 링크

▲그리고 그 기억은 데크너츠의 가면에 봉인된다

가면장수: 이 노래는 사악한 마력을 치유하고 한 맺힌 원혼들을 달래서 가면으로 바꾸는 곡. 앞으로 반드시 도움이 될 껍니다. 아 그래 그래. 기념으로 그 가면도 드리지요. 안심하세요. 마력도 가면에 봉인되었습니다. 쓰면 아까와 같은 모습으로 변하지만 벗으면 원래대로 돌아옵니다. 이걸로 당신과의 약속은 지켰습니다. 그러면 약속한 물건을 이리로…

▲침묵할 밖에는…

가면 장수: 설마… 당신… 제 가면을… 되찾지…못했습니까? 대체 뭘 한거야!! 이대로 그 가면을 방치해두면 큰일입니다!

실은 빼앗긴 제 가면… 무쥬라의 가면이라고 태고에 어느 민족이 저주 의식에 사용했다고

전해지는 전설의 주물입니다. 그 가면을 쓴 자에겐 사악하고 무시무시한 힘이 깃든다고 전해집니다. 전설에서는… 무쥬라의 가면이 불러온 재앙이 너무나 거대해 그것을 두려워한 선인들이 가면이 악용되지 않도록 영원한 암흑 속에 봉인해 두었다고 합니다. 그 힘이 어떤 힘인지는 전설에 기록된 그 민족이 멸망한 지금으로서는 알 수 없습니다.

가면장수: …하지만 전 느꼈습니다. 고생고생해서 손에 넣은 전설의 가면. 그것을 손에 쥔 순간 느낀 모골이 송연한 무시무시한 힘. 그것이 지금 저 도깨비의 손에 있고… 부탁드립니다! 빨리 저 가면을 되찾지 않으면 엄청난 일이 일어납니다! 부탁드립니다! 부탁드립니다! 당신이라면 할 수 있습니다! 그렇습니까? 해주시겠습니까? 그렇게 말씀해주시니 안심이 됩니다. 괜찮습니다. 당신이라면 반드시 할 수 있습니다. 자신의 힘을 믿으세요…믿으세요….

황당한 가면장수의 모습들을 잘 감상한 뒤 다시 시계탑에서 나오자.

체트: 그런 가면이었다니… 스탈키드 녀석 가면의 힘에 의해서 저런 짓을 하는 거야. 어쨌든 그 녀석을 어떻게든 하지 않으면! 트레일이 말했던 늪·산·바다·계곡이란 건 확실히 여길 중심으로 사방으로 나누어진 장소를 말하는 거야. 하지만 거기에 있는 사람이라니… 대체 누굴 말하는 거지? 그 애는 정말 중요한 부분만 항상 빠뜨려서 전혀 알 수가 없어. 이렇게 되면 그 장소에 가보는 수밖에 없어. 우선은 눈앞의 문을 빠져나가면 늪이 있는 지방으로 나갈 수 있어! 일단은 그곳으로 가자!

이렇게 해서 이제 본격적으로 게임이 시작된다. 과연 늪에는 무슨 일이 기다리고 있을까?

제 2 막

알 수 없는 사건에 대해서는 기존의 관례에만 비추어 일을 처리하고자 하는 비진보적 사고방식을 가진 왕족들의 오해가 엇갈린 불행한 야생 원숭이 무고해 사건 편

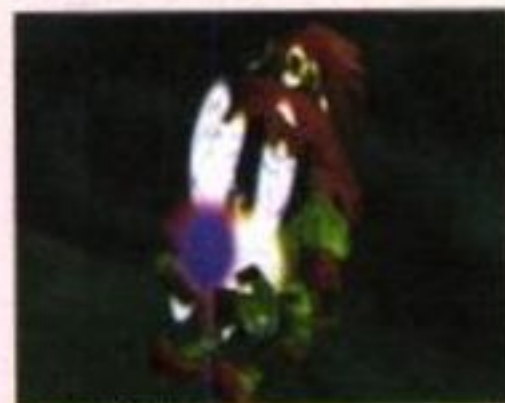
자아 제2막의 시작이다. 링크로 되돌아오면 무기덕분에 이제 성 바깥으로도 나갈 수 있게 된다. 체트의 말대로 바로 눈앞의 남쪽으로 나가면 클럭타운을 중심으로 타르미나 평원이 펼쳐진다.

> **체크** 성을 나가기 전에 시계탑 주변에 놓여있던 새 모양의 동상을 기억하자. 이 동상을 체크해보면
>
> "[illegible]"
>
> 라는 문장이 나오는데 그 말대로 이제 링크로 되돌아왔으니 검으로 후려쳐 보자 그러면 동상의 모양이 바뀌면서
>
> "[illegible]"
>
> 란 문장이 나온다.
> 지금은 뭔소린지 알 수 없지만 나중을 위한 작업이니 여기 돌아다니면서 동상을 발견하면 바로 바로 칼로 쳐두도록 하자.
>
> ▲가만히 보면…부엉이를 닮기도…

> **체크** 허수아비를 잊지 말도록 하자. 분명 허수아비는 링크가 만든 곡을 들려달라고 했다. 이 때 아무 음이라도 좋으니 8개의 음을 꿰워 맞춘 노래를 불러준다. 4음절을 두 번 반복하는 것이 좋다. 그러면 이 녀석은 얼어서 나이스한 곡이라며 좋아한다. 그 다음 하는 말에 귀를 기울여 보자
>
> *허수아비: 이 세상에는 시간을 생각한 대로 바꾸는 곡이 있다고 해. 내가 들은 이야기로는 그 곡을 거꾸로 연주하면 시간의 흐름을 느리게 할 수 있다거나 하나의 음을 2번씩 이어서 연주하면 반나절 시간이 진행시킬 수 있어. 그런 곡이 있다고 하지만…나에겐 베이비가 들려준 방금 전의 곡이 마음에 들어. 또 나를 만나고 싶다면 어딘가에서 아까의 노래를 연주해 줘! 그럼 베이비!*
>
> 이 말은 과연 무슨 뜻일까? 일단 시간의 노래를 거꾸로 연주하면 시간의 흐름이 느려진다. 다시 한번 거꾸로 연주하면 보통 시간으로 돌아온다. 그리고 시간의 노래 각 음절을 두 번씩 부르면 즉 우우 AA 아래 아래 식으로 누르면 하루의 반이 지나가 버린다. 잘 기억해 두도록.

우선은 남쪽으로 바로 가자. 거대한 나무가 서있고 그 나무에 하얀 낙서가 있는게 보일 것이다.

체트: 앗 이거이거 그리운걸. 처음 스탈키드랑 만났을 때 한 낙서야… 이곳에 처음으로 트레일과 왔을 때 그 녀석은 친구랑 싸우고 외톨이가 되었다고 말했지…

▲갑자기 추억에 잠기는 체트

▲그들의 만남

▲즐거움의 와중에

체트: 그아 확실히 나쁜장난만 치고

▲지고 있는 가면 장수의 짐에서 무쥬라의 가면을…

모두가 상대해주지 않았지만… 그렇다고 해서 그런 무서운 짓을 할 줄은…

체트: 힘을 지니고 싶었을 뿐인데…

추억은 추억대로 접어두고 계속 남쪽으로 가자. 가는 도중에 타르미나 평원의 이곳저곳을 둘러봐도 좋겠다. 특히 지도에 나와 있는 황색점-즉 보물상자의 위치나 구멍 등을 둘러봐도 좋다. 주의할 것은 지도 남서쪽에 출몰하는 콘돌이다. 이 녀석은 공격하면서 루피를 빼앗아가는 사악한 녀석이다. 더우기 나중에는 사금으로 만든 최강의 검이나 병까지도 뺏아가 가므로 되도록 상대하지 않는 것이 좋다(검을 뻬앗기면 다시 처음 날로 돌아갈 수밖에 없으니).

> **체크** 마을 바깥 여기 저기에는 땅에 구멍이 나있다. 이 구멍은 그냥 보이기도 하지만 풀들 사이에 가려져 안보이거나 바위 밑에 있거나 하는 경우도 있다. 구멍으로 들어가면 루비나 하트 조각을 얻을 수 있으니 모든 구멍을 다 조사하는 것도 하나의 목표가 된다. 또 숨겨진 구멍이 있는데 만일 진동팩을 꽂고 있는 경우라면 특정한 장소 즉 구멍이 있는 장소에서 진동이 오게 되어 있다. 이 때 폭탄 등으로 바닥에 파괴하면 구멍이 발견된다.

남쪽으로 계속내려가 늪지까지 도달하면 늪지의 관광 가이드소가 보인다. 웬 덥수룩한 아저씨가 운영하고 있는데 이 사람이 바로 팅글의 아버지다. 그는 지금 보트 크루저의 사진 콘테스트 기간이라면서 콘테스트에 참가하면 보트는 무료로 서비스 해준다고 한다. 자세한 것은 옆의 창구를 이용하라고 한다. 창구에는 사람은 없고 이런 메모만 남아 있다.

"코우메 할머니의 보트 크루즈"

어서오세요 지금은 준비중. 상담을 원하시면 늪 안쪽의 마법할머니의 약가게까지

가이드소를 나와 늪 안쪽으로 들어가자. 반대쪽에는 어차피 문더 때문에 가지도 못한다. 간판으로 보고 약가게가 있는 곳까지 가면 날짜에 따라 이벤트가 일어난다. 첫째날의 경우 약가게까지 올라가 코다케 할머니와 이야기하면 지금 코우메 할머니는 이상한 숲으로 버섯을 따러 갔다고 말한다. 좀 늦는 것 같다면서 링크에게 대신 찾아달라고 한다. 둘째 날 이곳으로 찾아보면 코다케 할머니는 빗자루를 타고 직접 이상한 숲으로 찾아나선다. 이 때에는 우선 코우메 할머니를 숲에서 찾아내야 한다. 이상한 숲은 약가게 뒷 쪽 동굴 안에 있다. 들어가자 마자 원숭이에게 말을 걸면 따라오라고 한다.

▲이 원숭이만 따라가지

원숭이를 계속해서 따라가다 보면 코우메 할머니가 쓰러져 있는 숲까지 도착하게 된다. 데크링크가 아닌 보통의 링크로 말을 걸면…

코우메 할머니: *아이구구구구, 도와줘~!! 버섯을 찾는라고 정신이 팔린 사이에 갑자기 퍽하고 당해서 이 모양이야. 분하다. 스탈키드 놈. 얼굴을 감췄다고 이 할머니가 모를거라고 생각했냐! 아이구구, 그 정도로 힘이 생기다니… 덕분에 허리가 못 움직이게 되버렸다! 너 뭔가 기운 차릴만한 걸 가지고 있지 않냐?*

▲허리를 삐끗하신 듯…

이 때 스타트 버튼을 눌러 C 버튼으로 아이템을 주게 되어있다. 하지만 지금 당장은 줄것이 없으니 일단은 무시하고 다시 약가게로 돌아가도록 하자. 약가게의 할머니 코다케는 이 이야기를 듣고는 빨간 약을 주며 코우메에게 가져가라고 말한다. 이로서 병에 담긴 빨간 약을 입수하게 된다.

▲첫 번째 병의 입수!!

만일 둘째 날이라면 다시 이상한 숲으로 들어와 원숭이를 따라가 빗자루를 타고 코우메를 찾고 있는 코다케 할머니한테 가서 사정을 이야기 하면 된다. 이제 다시 코우메 할머니에게 가서 C 버튼을 이용해 빨간 약을 주도록 하자. 그러면 코우메는 기운을 차리고 다시 직장으로 돌아가버린다. 약을 마시고 남은 병은 빈 병이 되어 이제 요긴하게 사용할 수 있다. 코우메를 부활시키고 이상한 숲을 나서면 원숭이 세 마리가 기다렸다는 듯이 찾아온다.

원숭이: *너 변하는 힘을 지니고 있지? 계속 보고 있었어. 이 늪지 최근에 독이 퍼져서 살 수 없게 되었어. 폭포 위에 있는 신전이 이상해. 내 형제가 신전으로 갔다. 하지만 신전 입구를 몰라. 신전 데크너츠의 것 형제. 데크너츠에게 붙잡혀서 성 안에. 도와줘!*

무척이나 간단한 의미 전달이다 아무튼 다시 관광 가이드소로 되돌아오자. 코우메 할머니의 보트 크루즈 창구에 말을 걸면 코우메는 고맙다며 그 답례로 사진기를 주고 보트에 무료로 승선시켜준다. 이제 늪지대로 들어갈 수 있게 된다. 길을 막고 있던 문어들도 보트에 닿으면 모두 사라지게 된다. 보트는 데크너츠의 성 앞까지 와서 내리겠냐고 물어온다 이때 はい를 선택해 일단 배에서 내린다. 늪에는 독이 퍼져 있으니 반드시 데크링크로 변해서 물 위를 통통 뛰어다니도록 하자. 헤엄치면 죽게 된다.

▲성에 가는데에도 데크링크로 가야만 한다. 아니면 들어갈 수도 없다

데크너츠 성 앞에는 원숭이가 와서 기다리고 있다. 성으로 가보면 문지기가 오늘은 공주님을 유괴한 괘심한 원숭이를 처형하는 특별한 날이니 들어가도 좋다고 말해준다. 데크너츠의 왕을 만나려면 성으로 들어가 일직선으로 안으로 들어가면된다. 다른 곳에는 들어가지 말라는 문지기의 충고를 순순히 듣도록 하자. 왕의 알현실로 들어가면 대신들이 원숭이가 공주를 유괴해 잡아먹어 버렸다며 원숭이를 처형할 준비를 하고 있다.

데크너츠 왕: *이 근처에서 본적이 없는 얼굴인데 여행자인가? 본래대로라면 너 같은 녀석이 국왕의 알현실에 들어오는건 허가되지 않지만 오늘은 특별하다. 지금부터 우리 데크국의 공주를 유괴한 바보 원숭이를 처형하려던 참이다. 왕실인을 우습게 본 녀석이 어떻게 되는지… 똑똑히 보여주지! 바보 원숭이는 우리 안에 있으니 얼굴을 잘 봐두는게 좋아!*

▲완전히 맛이 간 왕. 이성을 잃어서 공주를 찾을 병사를 출동시키지도 못하고 있다는 왕실 집사의 증언이 있었다

우리 안에 있는 원숭이에게 말을 거면 그는 이렇게 말한다

원숭이: *날 붙잡는다고 해서 공주가 되돌아오진 않는다고 몇 번을 말해야 알겠어! 꾸물거리고 있으면 공주는 괴물의 먹이가 되 버린다고!! 내 얘기 믿어줘…*

알현실을 일단 나오면 링크에게 부탁했던 무척 단순한 화법을 사용하는 원숭이가 다시 등장한다

원숭이: *형제는 무사한가? 너 우리 안에 입구 있는 거 봤어? 나 그곳에 갈 수 있는 비밀 루트 알고 있어. 비밀 루트 성의 뒷쪽 정원 입구에서 들어갈 수 있어. 하지만 입구 높은 곳에 있어서 보통방법으로는 들어갈 수 없어. 그러니까 이 성의 중앙 정원 지하에 살고 있는 콩가게의 콩 가지고 가. 무슨 말이 하고 싶은 건지 알겠어?*

알 리가 있겠느냐만 할 수 있는 단어가 저게 전부인듯하니

일단 알겠다고 말하고 성의 중앙 정원을 둘러보자. 중앙정원에는 데크너츠 경비병들이 순찰을 돌고 있다. 그들의 시야에 들게 되면 바로 성밖으로 쫓겨나게 된다. 밤에 되면 그들의 시야가 점선으로 표시되기 때문에 좀 수월하게 진행할 수 있다. 간단한 지형이기 때문에 헷갈릴 것은 없다. 하트조각이 있기도 하니 반드시 모두 둘러보도록 하자.

▲순찰원들의 움직임을 주시하자

▲이곳에 하트조각. 반드시 회수하자

▲바로 아래에 있는 구멍으로 빠지면 콩가게로 갈 수 있다

지하 콩가게로 오면 주인이 마법의 콩에 대해 친절하게 설

▲일단 이런 지형에 콩을 심고

▲빈 병에 물을 담아 부으면

▲완성! 자연산 엘레베이터!

명해 준다. 백문이 불여일견 일단 콩을 받았으면 위의 사진대로 당장 연습을 해보자.

이제 성 바깥의 뒤쪽정원으로 가보도록 하자. 그전에 콩과 깨끗한 물을 지하 콩가게에서 준비해 두도록 한다. 성을 정면에서 바라볼 때 오른쪽 연꽃잎을 밟고 가면 뒤쪽 정원 입구로 갈 수 있다. 콩을 심는 땅에 이제 마법의 콩을 사용하자. 마법의 콩은 인간인 링크일 때에만 심을 수 있다는 걸 유념하자. 이제 뒤쪽 정원 입구로 들어갈 수 있을 것이다. 들어가 보면 데크꽃을 이용해 중앙정원을 가로질러 날아가야 한다는 걸 알 수 있다. 움직이는 발판들 위에 데크꽃들이 놓여 있는데 이것들을 연달아 타야 한다. 진행방향은 일방통행에 가까우니 별 문제는 없을 것이다. 우리 안으로 들어오면 인간의 모습으로 변한 뒤 원숭이에게 말을 걸자. 그는 빨리 밧줄을 풀어달라고 한다. 하지만 밧줄은 무슨 수를 써봐도 끊을 수가 없다. 이리저리 노력해봐도 안되면 다시 원숭이에게 말을 걸자. 그러면 이번엔 대신 뭔가 멀리까지 들릴 악기 같은 게 없느냐고 물어온다. 이번엔 데크링크로 변해 오카리나를 장착하도록 하자. 인간인 상태는 안 된다.

원숭이: *오옷! 그거그거 공주와 같은 데크랏파! 그거라면 확실하겠지! 그런데… 너 누구야? …뭐 사정은 아무래도 좋아. 아무튼 내 부탁을 들어줘! 나와 데크너츠 공주는 독이 흘러나오는 폭포를 어떻게든 하려고 폭포 위에 있는 우드 폴 신전으로 갔다. 하지만 신전은 괴물들의 소굴이 되었었고, 도중 공주는 괴물에게 붙잡혀버렸어…. 데크 왕은 내가 공주를 유괴했다고 생각해서 내 얘기를 들을려고 하지 않아! 이대로는 공주가 위험해. 빨리 신전으로 가서 도와주지 않으면! 내 뜨거운 기분, 전해졌나?(はい)를 선택한다. 이 원숭이들은 하나 같이 상대방이 대화에 집중하고 있는지를 체크하는 버릇이 있군) 그래, 그렇다면…나 대신 공주를 구하러 가는거지? 그러면 지금부터 공주에게서 배운 신전에 들어갈 수 있는 멜로디를 가르쳐줄게. 녀석들이 눈치채면 안되니까 조그만 소리로 하지. 귀를 기울이고 잘 들어줘.*

원숭이에게서 각성의 소나타를 배운 뒤 링크는 데크너츠들에게 쫓겨나게 되고 원숭이는 처형직전에 놓이게 된다. 이제 첫 던전인 우드 폴로 가도록 하자. 우드 폴로 가는 길은 성 바깥의 뒤쪽 정원으로 가는 길 도중 데크꽃을 이용해 갈 수 있다.

▲이곳으로 가면 된다

▲이 위를 다 지나가야 한다. 드래곤플라이들은 데크꽃에 숨었다가 튀어 오르는 타이밍으로 공격!!

꽃 위를 지나가면 그리운 부엉이가 나타난다.

▲또 나오는거냐 넌

부엉이: *홋홋홋홋 이거 놀랍군 넌 요정의 아이인가? 이런 독이 퍼진 늪지에는 무슨 일이지? 용무가 없다면 안됐지만 빨리 사람들의 마을로 돌아가는게 좋아. 네가 있는 이 늪지는 수호신을 잃고 언제 사라질지 모르는 운명이야. 뭐 그건 늪지에만 한정된 얘기는 아니지만…그래도 이 앞으로 나아갈 용기와 결의가 너에게 있다면 한가지 좋은 걸 알려주지. 여기 오는 동안 넌 날 닮은 동상을 보지 못했나? 그건 이 세계의 운명을 변화시킬 자가 나타날 때 도움을 주기 위해 내가 각지에 세워놓은 거다. 네가 그 동상에 만남의 증거를 남겼다면 내 발아래 새겨진 노래가 반드시 도움이 될꺼다…. 잘 기억두게. 네가 노래를 연주한 순간부터 시간, 공간을 뛰어넘어 우리들은 영원한 친구다.*

부엉이가 밟고 있던 석판을 조사해 보면 각지로 텔레포트

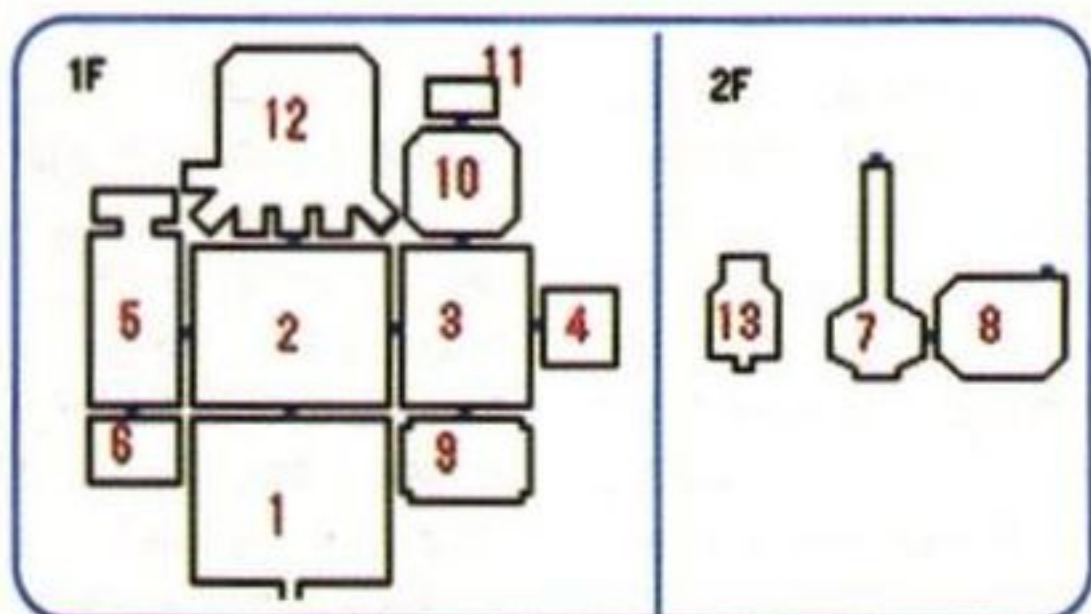
▲돌진계 몬스터 비프. 데크링크로 변해 Z주목하고 비누방울 공격을!

▲요정의 샘도 있으니 들러보도록 하자

▲이곳에서 각성의 소나타를 연주하면

▲신전 출현 첫 던전이다!

할 수 있는 큰 날개의 노래를 배우게 된다. 연주하면 동상들이 세워진 장소로 텔레포트 할 수 있다. 이 석판 오른쪽에 있는 길로 들어가면 우드 폴 신전이다. 신전은 아직 보이질 않고 적들만 우글거리지만 일단 지도를 잘 보고 상자들을 다 확인한 후, 무쥬라의 문장이 새겨진 곳에서 원숭이에게 배운 각성의 소나타를 연주하면 된다.

■첫 번째 던전 – 우드 폴 신전

던전에 대한 설명은 지도를 참조하기 바란다. 우드 폴은 모두 1층, 2층으로 구성되어 있다. 던전을 진행하면서 던전 맵과 컴파스를 입수하겠지만 공략에선 미리 지도를 놓고 설명하도록 한다.

• 1번

우선 지도를 보면 처음 링크가 있는 곳이 1번 방. 이곳에는 요정이 2명 숨어 있다. 정면에 떠 다니는 요정은 대요정의 가면을 이용해 회수하고 데크꽃을 이용해 방 동쪽으로 가면 상자 안에서 또 요정을 발견 할 수 있다. 이곳을 지나 2번 방으로.

▲이렇게 멀리 떨어진 녀석은 대요정의 가면을 사용하면 쉽게 잡을 수 있다

• 2번

방에 들어서서 바로 왼쪽의 데크 파파 쓰러뜨리고 서쪽으로 내려가 다시 데크 파파 쓰러뜨리면 요정이 출현. 방 남동쪽 항아리들 속에도 데크파파가 있다. 물위에 떠 있는 괴상한 연꽃잎은 데크 링크만은 공격하지 않으니 데크링크로 올라타자. 인간링크의 경우에도 폭탄을 먹여주면 올라탈 수는 있다. 이곳을 통해 3번방으로.

▲데크 파파를 쓰러뜨리고 나오는 데크의 나뭇가지를 반드시 얻어두자

• 3번

▲바로 이것을 맞추면 요정이 등장

▲스나이퍼들은 데크꽃에서 튀어 올라오는 힘으로 뒤집은 다음 칼로 공격!

중앙에 있는 데크꽃을 사용해 작은 열쇠를 입수. 벽을 잘 살펴보면 벌집 같은 것이 붙어 있는데 비누방울로 맞추면 그 안에서 요정이 나온다. 4번방으로 들어가면 문이 닫히고 스나이퍼들이 등장하는데 다 쓰러뜨리면 상자가 출현하고 던전 맵을 입수할 수 있다.

• 5번

2번방을 거쳐 5번방으로 온다. 이곳은 중앙의 블록을 일단 옮긴 후 방 북서쪽의 스탈츄라(거미)를 쓰러뜨려서 요정을 입수. 아까 옮긴 블록을 다시 뒤쪽에서 밀어서 6번방으로 갈 수 있는 최단 거리를 만들어내자. 그 다음 스탈츄라 근처의 횃불에서 데크의 나무를 이용해 불을 붙인 뒤 6번 방 문 앞에 있는 곳으로 불을 옮겨 붙이자. 그러면 6번방으로 갈 수 있게 된다.

▲빨리 뛰지 않으면 불이 꺼지게 된다. 불을 붙이면 나방들도 몰려드니 주의!!

• 6번

들어서면 문이 닫히고 드래곤 플라이들을 모두 물리쳐야 한다. 물리치는 방법은 이전과 같다. 다 쓰러뜨리면 컴파스를 입수하게 된다.

• 5번

6번방 앞에서 불을 데크의 나무로 불을 붙인 뒤 방 동쪽의 계단을 올라가 계단 위 횃불대에 불을 옮겨 붙인다. 주위를 둘러보면 거미줄로 막힌 통로가 있는데 이 횃불대의 불을 이용해 거미줄을 태우고 2층 7번방으로 간다. 가기전에 데크파파들을 반복해서 쓰러뜨려서 데크의 나무를 미리 많이 얻어두자.

▲여기에 옮긴 후

▲이곳에 불을 지르자

• 7번

무척이나 어둡고 들어서자 마자 체트가 사악한 기운이 느껴진다고 말한다. 갑자기 몰려오는 쿠로보라는 쥐모양의 몬스터들을 데크링크의 회전 공격으로다 쓰러뜨리면 상자가 출현하고 그 안에는 요정이 있다. 방 안 가운데 있는 횃불대에서 데크 나무에 불을 붙이고 방 구석구석에 있는 횃불대 3곳에 불을 한꺼번에 다 붙이면(다른 불이 꺼지기 전에 다 붙인다는 뜻이다) 막혔던 문이 열리고 8번방으로 갈 수 있다.

▲어둡기 때문에 실패를 감수해야 한다

• 8번

데크꽃을 이용해 방 북동쪽의 문으로 가자.

• 2번

2번방의 2층 부분이다. 일단 북쪽에 요정을 회수. 동쪽에 있는 버튼을 인간링크로 누르면 사다리가 나타난다. 이때 체트가 중앙의 거대한 꽃 위에 있는 횃불대가 이상하다고 말해준다. 이후 3번방을 거쳐 9번방으로.

• 9번

역시 문이 닫히고 다이오포스란

몬스터가 등장한다. 인간링크로 Z 주목한 뒤 공격의 적이 칼을 휘두른 다음 순간에 공격하자. 거리가 조금만 생기면 불을 뿜으니 그때에는 레버를 뒤로하고 A를 눌러 뒤로 회전해 피하도록 하자. 쓰러뜨리면 용자의 활을 얻게 된다.

▲이 녀석은 너무 가까이 있어도 가드 불능이 되곤 한다

• 3번

3번방의 2층부분으로 9번방에서 나오자마자 눈앞에 있는 눈 모양의 스윗치를 활을 이용해 누른다. 그러면 방 중앙의 데크꽃이 발판이 되어 위로 상하운동하기 시작한다. 이걸 이용해서 10번 방으로.

▲조준의 감각을 익히도록 하자

• 10번

중간 보스 겟코 등장! 이녀석은 세 번 베면 스나이퍼를 타고 돌진해 온다. 스나이퍼는 데크링크를 이용해 뒤집어버린 후 겟코가 등에서 떨어져 천장을 돌아다니면 Z 주목해서 활로 쏴버리자. 몇 번 반복하면 된다. 스나이퍼를 뒤집는 데에는 자신 앞에 폭탄을 놓고 방패로 가드해 기다리는 것도 좋은 방법 중 하나. 겟코녀석은 나중에 개구리 합창단의 일원이 되니 잘 기억해 두자. 쓰러뜨리면 보스방의 열쇠 입수.

▲천장에 붙어 다니는 녀석에게 Z주목에서 화살을 먹이자

• 2번

방 북쪽의 스위치를 데크꽃을 이용해 건너가 누르면 상자가 등장하고 안에는 요정. 방 동쪽에서 중앙의 거대한 꽃 위의 횃불대로 눈앞의 불과 함께 조준해 쏘면 횃불대에 불을 붙일 수 있다.

▲이렇게 조준하면 된다

그러면 꽃이 돌기 시작하고 물이 정화된다. 그 다음 중앙의 큰 꽃으로 올라가 다시 북측의 횃불대로 화살을 이용해 불을 붙인다 그러면 12번 방으로 갈 수 있게 된다.

▲그 위의 횃불로 다시 불화살을 쏜다

• 5번

그 전에는 미처 회수하지 못한 요정들을 마저 회수하자

▲이 위에 하나

▲물아래에도 하나

• 12번

우선 방해가 되는 스탈츄라와 드래곤 플라이들을 활로 모두 없애자. 정면의 두 기둥 중 왼쪽에 있는 요정은 활이나 비누방울 그리고 대요정의 가면을 이용해 회수. 데크꽃을 이용해 방의 남서, 남동쪽에서 요정들을 전부 회수. 그러면 15명 모두 회수하게 된다. 그 다음 남동쪽의 벽에서 동쪽의 스윗치를 활로 쏘고 스윗치가 바뀌기 전에 데크꽃을 이용해 기둥 위로. 그 다음 스위치가 있던 곳의 지붕위로. 그러면 보스 방까지 갈 수 있다.

▲이 기둥 위로

▲다시 이곳으로

BOSS 밀림가면전사 오드루와

거대한 인간형 보스. 기본 공략은 Z주목하고 활로 쏘면서 공격 후 틈이 보이면 다가가 다리를 베버리는 것이다. 중간에 벌레들을 소환하는데 이 녀석들은 폭탄을 들고 저 멀리로 던져버리면 그곳으로 불나방처럼 몰려간다. 폭탄이 터지고 나면 나오는 하트들로 에너지도 채울 수 있다. 만일 에너지가 충분하다면 폭렬가면(가면 항목 참조)을 써도 좋을 것이다.

▲대부분의 공격은 방어할 수 있다

▲졸개들은 폭탄으로 처리

▲이런 상황이 된다고 달라지는 건 없다. 공격!!

오드루와를 쓰러뜨리면 하트 4개분의 조각과 함께 오스왈드

의 유체라는 가면을 얻게된다. 그러면 이상한 곳으로 옮겨지면서 이벤트가 발생한다.

▲여긴 어디인가? 안개 뒤에는 웬 거인이

체트: *뭐야 저건? 잠깐 기다려, 뭔가를 말하고 싶은거야. 설마 저 울음소리 어떤 노래를 전달하려고하는 거 아냐…? 가만히 있지 말고 빨리 악기를 꺼내 악기. 이런 멜로디인가?*

거인에게서 맹세의 호령을 배우게 된다.

페트: *불·러라는데.*

다시 던전으로 돌아온 링크

체트: *트레일이 말한 4명의 사람이란 혹시· 아까의 가면 안에 봉인되어 있던 사람을 말하는 건가? 그것보다 도 너 …꽤 하잖아. 왠지 익숙해져 있지 않아? 이대로 남은 3사람도 열심히 도와주자고! 있잖아. 그… 너한테 지금까지 해왔던 일하고 말의 일은… 사과할께. …미안해. 확실히 사과했어! 원한같은거 갖지 말라고! 그럼 서둘러서 원숭이가 말한 공주를 구하고 다음은 산으로 가자! 빨리 스탈키드 녀석을 어떻게든 하지 않으면!*

공주는 바로 뒤에 있는 감옥에 갇혀 있다 감옥 벽은 칼로 쳐서 무너뜨리고 공주를 만나자

そうですか、あの おサルさん・・・ 無事だったのですね よかった

▲이것이 공주

공주: *당신은… 누구세요? 링크님입니까? 처음뵙겠습니다. 전 데크 국의 공주입니다. 당신은 혹시… 그 원숭이에게 부탁받고 절 구하러 오신 겁니까? 그렇죠! 당신 몸에서 그 원숭이 냄새가 나요. 그러습니까? 그 원숭이… 무사했군요. 다행이야. 늦게 돌아가면 걱정투성이인 아버지가 그 원숭이를 유괴범으로 착각해서 설마 하니 처형하는게 아닌가 하고 걱정했어요. 후후후. ………. 설마. …진짜로? 정말로 아버지가 그런 짓을! 아버지는 또 성급하게! 어, 어쨌든 시간이 없어요. 링크 님 빨리 절 어니다가 넣어서 데크너츠의 성까지 데려다 주시지 않으시겠습니까?*

공주는 빈 병에 담을 수 있다. 그런 다음 바로 데크너츠 성까지 가도록 하자. 가기 전에 요정의 샘에 들러서 요정을 부활시키고 힘의 대요정을 부활시키고 대회전 베기를 배우도록 하자. B버튼을 계속 누르고 있으면 대회전 베기가 나간다. 물론 한바퀴 레버를 돌린 후 버튼을 누르면

▲바보 아버지를 혼내는 공주

마법력을 쓰지 않고 기술이 나가지만. 성에 도착해 왕 앞에서 병을 사용하면 공주가 나오고 모든 사건은 일단락 된다.

체크 공주의 말로는 이번 사건의 답례로 집사가 성 근처의 동굴에서 무언가를 주기 위해 기다린다고 한다. 성을 바라볼 때 왼쪽으로 가면 전에 있던 문어는 사라지고 동굴이 보인다. 안으로 들어가면 집사가 모험에 도움이 될 무언가를 주겠다며 따라오라고 한다. 안은 무척 어두워서 집사를 시간 내에 못 따라가면 다시 처음으로 되돌아오게 되어 있다. 미로처럼 얽히고 트릭가지 있는 곳이다. 순순히 내어주지는 못한다는 건가? 토끼귀가 있으면 수월하게 클리어 할 수 있다. 아무튼 길들을 잘 외워두면서 집사를 마지막까지 따라가면 돼지 가면을 준다(사용법은 가면 항목 참조).

▲이곳은 인간링크로 건너가는 것이 빠르다

▲여기는 데크링크가 편하겠지?

▲데크링크는 불에 타면 즉사한다

체크 던전 클리어 후 아직 시간이 있다면 마법의 콩 2개를 가지고 성 근처의 거미저택으로 가자. 입구의 거미줄을 데크나무에 불을 붙혀 불태우자. 안에는 반 인간 반 거미의 모습을 한 거미가 등장해 자신의 저주를 풀어달라며 이 저택 안의 모든 거미를 다 죽이고 죽인 후 나오는 황금을 회수해 가지고 나오면 저주가 풀린다고 말한다. 거미는 구석 구석에 숨어 있으니 소리와 함께 주의해서 찾도록 하자. 모두 30마리다.

▲이곳은 병에 벌레를 담아서 병을 사용하면 된다. 벌레가 벽속으로 들어가 거미가 튀쳐 나온다

▲큰 항아리에 굴러서 부딪이면 거미가 튀어나온다

▲이곳의 나무도 부딪이면 나무의의 거미들이 떨어진다 이곳에서는 벌레도 입수 가능

30마리 모두 쓰러뜨리면 남자는 저주가 풀리고 대신 진실의 가면을 준다(사용법은 가면 항목 참조)

제 3 막

죽어서까지 일족의 장래를 걱정한 고롱족 제일의 전사 달마니의 영혼까지도 자신의 합목적성을 위해 이용해 버린 비정한 링크 편

이제 산으로 가보자. 산은 북쪽 문에 가깝다. 가기 전에 만반의 준비를 갖춘 후 출발! 마을을 나서서 바로 눈 앞에 보이는 산으로 올라가도록 하자. 도돈고라는 괴물이 나오지만 이 녀석은 50루피나 주기 때문에 오히려 돈벌이로 고마워해야할 녀석이다. 산에 올라가 보면 얼음으로 길이 막혀 있다. 이 길은 체트가 보여주는 대로 윗쪽의 얼음을 활로 쏴서 떨어뜨리면 얼음들이 깨지고 앞으로 갈 수 있게 된다.

▲이걸 쏴서 떨어뜨리면 된다

앞으로 가다보면 파란 테크타이트라는 통통 뛰어 다니는 몬스터가 등장하지만 방어를 잘 이용해 물리쳐 가자. 커다란 눈덩이는 폭탄으로 부숴가면서 산 마을까지 진행시키자. 산 마을에 도착해 대장간으로 가보면 이상기후 때문에 용광로가 얼어붙었다고 한다. 대장간 주인의 조수 말로는 뜨거운 물이 있으면 된다고 하는데 이 근처에 온천이 있었다는 얘기가 전해진다고 한다. 조금 높은 지형에는 배가 고파서 움직이지 못하는 고롱이 한 명 있기도 하다. 스노우헤드와 고롱의 마을로 갈 수 있는데 일단은 남동쪽의 고롱의 마을로 간다.

▲온천이 있다면 대장간에서 칼을 만들 수 있을텐데

▲이 고롱은 뭔가?

고롱 마을로 가는 도중에 팅클에게서 지도도 사고 눈덩이들을 폭파해 가다보면 어떤 눈덩이 하나에 체트가 주목하는 걸 볼 수 있다. 다른 눈덩이 보다 좀 큰데… 폭탄으로 폭파해보면 안에는 얼어붙은 늙은 고롱이 한 명 있는 걸 알 수 있다. 지금은 아무런 손을 못쓰니 일단 위치만 알아두자.

고롱의 마을로 가보면 이곳은 문지기가 고롱 프레스로 문을 열어준다. 빨리 들어가지 않으면 닫힌다고 하는데 문지기 바로 오른쪽으로 뛰어내리면 바로 입구에 갈 수 있다. 고롱 마을은 추위와 배고픔, 그리고 족장 아들의 울음소리로 폐허가 되어있다. 아들이 울어서 불도 못 지피는 고롱들. 아들은 아버지가 그리워서 운다고 한다. 아버지인 족장은 이변이 생긴 스노우헤드로 갔다고 하는데 바로 아까 발견한 늙은 고롱이다. 이제 마을을 나와 뒤쪽의 멀리 보이는 동굴근처로 가면 다시 부엉이를 만날 수 있다.

부엉이: *홋홋홋호, 또 만났군 요정의 아이여. 내 동상은 도움이 됐나? 어쨌든 넌 내가 본대로 이 땅의 운명을 바꾸어줄 힘을 가지고 있는 것 같군 하지만 앞으로는 더욱 더 험난한 시련이 널 기다리고 있다. 근처의 고롱들을 보는게 좋아. 이 산은 이제 곧 눈과 얼음으로 뒤덮혀 살아있는 자는 머물 수 없는 장소가 될 운명이지. 상당한 용기와 결의가 없다면 이 앞으로 나아가도 도중에 쓰러질 것이 뻔하다. 뭐, 그 용기와 결의가 너에게 있다면 달라지겠지만. 어때 그래도 나아가겠는가? (はい를 선택) 호호 제법 괜찮은 아이로군. 좋아. 너라면 이 산의 운명을 바꿀만한 힘을 가지고 있을 지도 모른다. 지금부터 내가 저 동굴까지 날아가면 그 뒤를 따라와라 보이는 것에만 의지하지말고 느끼는 대로 나아가면 길을 열릴 것이다. 준비는 됐나 내 뒤를 따라와라!*

아무 것도 없는 허공이지만 깃털이 다 떨어지기 전에 무작정 뛰고 보자. 허공에는 보이지 않는 발판이 있다.

▲깃털이 다 떨어지면 어디로 뛰어야 할지 모른다. 빨리 행동하자!

동굴 안으로 들어가면 진실의 돋보기를 얻을 수 있다. 마법력을 사용해 안 보이는 것을 보게 하는 돋보기다. 동굴 안에는 안 보이는 스탈츄라와 상자가 있으니 시험해 보자. 이걸 끼고 다시 동굴을 나서면 아까의 발판이 다 보이는 걸 알 수 있다.

▲마법력에 주의하자!

그리고 다시 고롱 마을에 착지하면 바로 앞에 고롱의 유령이 보일 것이다. 그와 얘기를 하면 그는 자신이 보인다면 뒤를 따라오라고 한다. 그의 뒤를 따라 가자. 산 마을까지 가게 되면 그는 절벽 위로 올라가는데 절벽에는 진실의 돋보기로 보면 사다리가 놓여 있는 것을 알 수 있다. 올라가면 갈림길이 나오는데

첫 번째는 오른쪽
두 번째는 왼쪽
세 번째는 오른쪽이다.

▲역시 일본 유령. 다리가 없다

▲데크 너츠로 건너가 사다리를 올라가자

절벽을 다 올라가면 고롱족의 용자가 잠든 묘지가 나오고 그 묘지 안에서 유령이 신세 한탄을 한다.

유령: *큰 날개의 부엉이가 내 모습을 볼 수 있는 녀석이 잠시 후면 온다고 말했지만… 정말로 그대로 되었군 고로. 내 이름은 달마니 3세. 긍지 높은 고롱의 용자의 피를 이어받은 자다 고로. 뭐 자기 입으로 말하긴 뭣하지만 살아있을 때엔 백전연마의 강자였다 고로. 그래, 살아있을 때에는…. 그래 고로… 난 이미 죽었다 고로. 고롱의 마을에 나쁜 짓을 하는 마물을 퇴치하려고 스노우 헤드에 혼자 올라갈 때까진 좋았지만 스노우 헤드에서 불어오는 폭설에 계곡으로 떨어져 이 모양이 되었다 고로… 분하다 고로! 이대로 고롱의 마을이 얼어붙는 걸 보고만 있어야 하다니… 죽어서도 눈을 감을 수 없다 고로. …그래서 큰 날개의 부엉이가 말했지만 넌 마법을 사용할 수 있다고, 부탁해 날 마법으로 되살려 줘! 아니 불가능하면 되살리지 않아도 좋아. 내 기억이 치유될 수 있다면 어떤 방법이라도 좋다 고로.*

그럼 당연히 치유의 노래를 부르도록 하자. 그러면 달마니는 자신의 추억에 잠기고 고롱의 가면에 봉인된다. 그러면 고롱의 가면 입수!! 달마니로 변할 수 있다.

▲수많은 고롱들의 환호

▲이제는 떠나야 할 때. 눈물을 흘린다

달마니: *내 기분을 너에게 준다 고로. 내가 살아 있을 때의 일은 묘에 새겨두었으니 읽어봐라 고로.*

달마니로 변하면 묘비에 적힌 고롱의 조작법을 읽을 수 있다. 마법력을 이용한 A버튼을 누르고 레버를 움직이는 고롱 대시. 최고속도에 도달하면 마법력이 떨어지면서 공격도 가능하다. 그리고 A버튼을 누르고 B버튼을 누르면 제자리에서 충격을 주는 고롱 프레스. 이제 혼자서 마을의 문을 열 수도 있다. 조작법을 익힌 뒤 묘비를 뒤에서 당겨보자. 그러면 온천 수가 나올 것이다. 이 온천수를 빈 벼에 담아 대장간의 용광로도 녹이고 족장도 녹여주자. 단 온천수는 일정 시간이 지나면 다시 식으니 빨리 행동하자.

▲족장을 녹일려면 일단 온천수로 이곳을 녹여 구멍 아래의 온천수를 이용하자

체크 용광로를 녹인 대장간에서는 100루피로 검을 제련해 페저 소드로 바꾸어 준다. 100번 휘두르면 다시 코기리의 검으로 돌아오지만 페저 소드인 상태에서 다시 사금과 함께 제련을 부탁하면 최강의 검을 공짜로 만들어 준다. 주의할 것은 검을 제련하는데에는 각각 1일이 소비 되기 때문에 그 동안에는 검을 쓸 수 없다는 것. 필자가 찾은 가장 좋은 방법은 우선 첫째 날 스노우 헤드 신전에 들어가기 전에 검을 100루피에 맡기고 던전을 둘째날까지 클리어. 둘째 날 검을 되찾은 후 고롱 레이스에 참가 사금을 얻는다. 얻은 사금으로 다시 제련을 부탁 셋째 날에 검을 되찾으면 최강의 검 습득.

▲이 검을 얻기 위해서라면!!

100루피로 만든 페저 소드는 소비성 아이템이기 때문에 세이브해서 첫째 날로 돌아가면 다시 코기리의 검으로 변하기 때문에 이런 순서를 밟아야하는 것이다. 다행히 스노우 헤드 신전에는 그다지 검을 써야할 일이 없으니 달마니 만으로 다 해결 할 수 있다.

족장은 달마니로 변한 링크를 보고 놀란다.

족장: *응??? 오! 너는 달마니!! 어 너는 죽었을 터 고로. …나는 환각을 보고 있군 고로. 이것도 스노우 헤드의 마력의 영향일까 고로…. 훗… 우습게 보지 마라 고로!! 그러니까… 쓸데 없는 짓이다 고로. 나는 그런 것에 넘어가지 않는다 고로. 알았으면 빨리 사라져라 고로. …뭐? 아들이 나를 그리면서 울고 있다 고! 어떻게 그런 일을? 아들이 나를…. 큿 용서해라 내 아들아! 아버지는 하지 않으면 안될 일이 있다 고로! …달마니여, 네가 유령이든 환각이든 이젠 아무래도 좋다 고로. 울고 있는 아들이 불쌍하다고 느낀다면 지금부터 내가 북으로 연주하는 곡으로 아들을 안심시키고 재워줬으면 한다 고로. 네가 어렸을 때 자주 듣던 그 멜로디다 고로. 기억나지 이 곡? 응? …다시 한 번 에 그러니까… 아 그래그래 이랬지. 안돼! 처음부분 밖에 기억나지 않는다! 아무튼 앞부분만 이라도*

늙어서인가 뒷부분을 생각해내지 못하고 반쪽짜리 노래를 가르쳐 주는 족장

▲나머지 두 음을 알 수가 없다

족장: *잊어버릴 리가 없는데 고로. 추워서 잘 치지 못했을 뿐이다 고로… 어쨌든 뒤를 부탁한다 고로.*

달마니의 모습으로 족장 아들에게 가서 이 곡을 연주하자.

아들: *그 곡은… 언제나 아빠가 자기 전에 두드려주던 곡이다 고로. 내가 이어서 부른다 고로.*

아들이 나머지 뒷부분을 불러줘 노래가 완성!! 고롱의 자장가를 배우게 된다.

▲아버지의 추억을 생각하는 아들

▲다른 고롱들까지 잠재우는 무시무시한 노래

아들: *후아~ 아빠가 옆에… 있는 것… 같아… 쿠우~*

아들을 재워놓은 뒤 방의 불들을 마을 이곳 저곳으로 데크의 나무를 이용해 붙이면 천장의 샹들리에가 움직이기 시작한다. 고롱 중에는 달마니다 유령이라 생각해 샹들리에에 숨겨둔 음식을 줄테니 성불해 달라고 부탁까지 하는 놈이 있다. 음식이라… 그렇다면? (가면 항목 참조)

이제 스노우 헤드로 가자. 스노우 헤드는 고롱 대시 최고속을 이용해 쉽게 도달할 수 있다.

▲샹들리에는 여기서 고롱대시 해 점프!! 그러면 닿을 수 있다

▲떨어지는 눈덩이는 무시해도 좋다

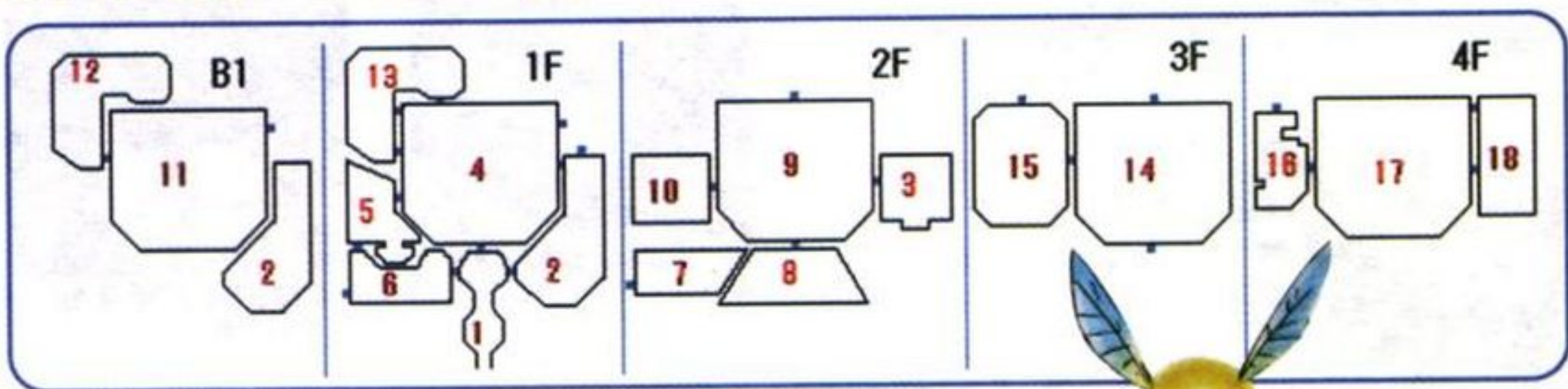
스노우 헤드에 도착하면 바로 동상부터 처리하고, 신전을 바라보면 체트가 저게 뭐냐며 넌 안보이냐 말한다. 진실의 돋보기로 보면 거대한 고롱 하나가 앉아서 입김을 불고 있다. 폭설의 원인은 이 녀석이었다. 신전으로 가기 위해서는 일단 고롱의 자장가를 연주해 거대 고롱을 재워서 떨어뜨리자

▲이런 황당한 녀석으로 보았나

▲자더니 떨어진다

이제 던전 입구까지는 순탄한 길. 도중에 요정의 샘의 위치도 파악해두자.

■두 번째 던전 – 스노우 헤드 신전

B1 1F 2F 3F 4F

지하 1층과 4층까지 이루어진 꽤 복잡한 신전. 지도를 잘 보고 순서에 유념하도록 하자.

• 1번

1층부터 시작이다. 시로보가 등장하지만 데크링크로 쓸어버린 후 눈앞의 블록을 고롱링크로 밀어서 길을 만들자.

• 2번

다리는 고롱대시로 뛰어넘을 수 있다. 설사 떨어져도 고롱은 용암에 데미지를 안 받으니 염려 말도록 하자. 다리를 건넌 뒤 용암 지대의 탑과 다리 앞의 문의 발판 아래에 있는 요정들을 구하자 활로 쏘고 대요정의 가면 이용.

▲이 두 군데

• 3번

2층이다. 요정을 입수하고 맵을 손에 넣는다. 그리고 되돌아가 2번방의 서쪽 문을 열고 4번방으로 간다. 4번방에서는 맞은 편의 노란색 문을 통해 5번방으로 가자.

• 5번

다시 1층이다. 블록을 옮기자 지정된 위치에 옮기면 윗쪽에 상자가 등장한다. 블록이 있었던 공간 뒤쪽에도 상자가 있다. 여기서 작은 열쇠 입수. 그 다음 다시 4번 방으로 간다.

▲이곳으로 옮기면 상자가 등장

▲블록 뒤쪽도 빼먹지 말자

• 4번

얼어붙어 있는 문들을 횃불대의 불을 이용해 녹이자. 첫 번째 던전처럼 횃불대와 겹치게 조준해 화살을 쏘면 된다. 그 다음 1번방의 서쪽으로 열쇠를 이용해 간다.

• 6번

컴파스 입수. 서쪽의 벽은 폭탄으로 폭파시켜 통로를 뚫는다. 벽 근처를 보면 상자 하나 올려 있는데 폭탄을 든채로 그 아래에서 폭파 키면 상자가 부숴지고 요정이 나타난다.

▲이 곳에서 요정 입수

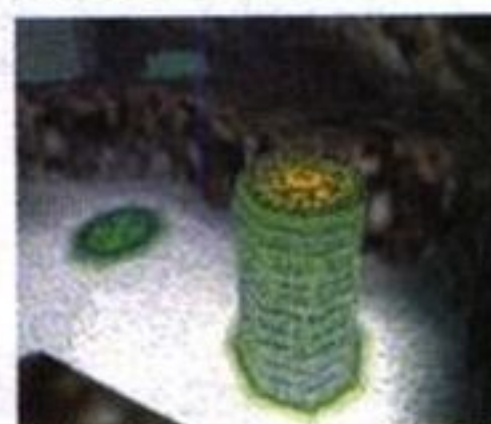
• 7번

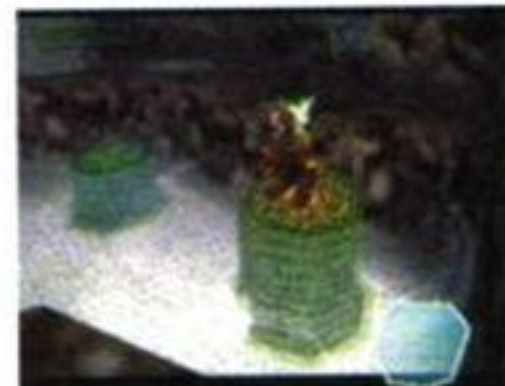
뚫린 통로로 들어와 이곳으로 오면 천장의 고드름들을 화살로 떨어뜨려 얼음들을 파괴, 계단 모양의 돌들을 차례로 올라가 눈덩이를 폭탄으로 부수면 상자가 출현. 작은 열쇠 입수. 동쪽 벽에는 이상한 눈 모양이 있는데 진실의 돋보기로 보면 비밀 구멍을 볼 수 있다. 그 안에서 요정 입수.

▲여기를 보면 상자가 보인다

• 8번

작은 열쇠로 문을 열고 들어오면 이곳 8번 방 2층이다. 천장을 진실의 돋보기로 보면 요정 발견. 이곳은 스윗치의 트릭이 걸려 있다. 사진대로 행동하자

▲우선 이 노란색 스윗치를 고롱 프레스로 누른다

▲솟아올라온 이곳을 링크로 건넌 다음

▲이곳의 녹색 스윗치를 누르자

▲아까 솟아올라온 노란색 기둥을 다시 누르고

▲이 녹색 스윗치를 기둥삼아 다시 올라가 문으로 가자

• 9번

앞의 다리는 고롱대시로 뛰어 넘는다. 그 다음 오른쪽 벽을 고롱대시로 너무 빨리 가지는 말고 적당한 속도로 벽면을 타고 넘어 간다. 그 다음 다시 서쪽의 10번 방으로 다리를 뛰어 건너자.

▲속도도 중요하지만 벽에 부딪이지 않는 것이 더 중요하다

• 10번

중간 보스 위즈로브

네 군데의 워프 존에서 나타나면서 얼음 마법을 쓴다. 공격가지 걸리는 시간이 꽤 있으므로 그 사이 타격을 주면 된다. 일단은 네 개의 워프 존이 한눈에 보이는 지점에서 활을 이용해 데미지를 주자. 그 다음 위즈로브가 분신을 쓰기 시작하면 직접 달려가면서 진짜를 찾아내 공격해야 한다. 얼음마법은 그 주변 바닥까지 얼게 만드므로 빨리 도망쳐야만 한다. 쓰러뜨리면 불의 화살을 얻게 된다.

▲분신술!! 진짜는 제자리에서 돌기만 하므로 구별이 쉽다

▲불의 화살 입수!! 화살은 보통 화살과 같이 쓴다

• 6번

이제 다시 거슬러 와 1층의 6번가지 되돌아온다. 불의 화살로 얼음들을 녹이자. 얼음 속에 있던 스윗치를 누르면 상자가 출현. 얼음 속에 있던 블록을 움직여 상자를 열어 요정 입수. 또 블록을 북쪽으로 움직여 5번 방으로 가자.

▲블록은 바닥 덕분에 얼음덩어리처럼 쭉쭉 밀려나간다

• 5번

전에 움직여두었던 블록을 발판 삼아 못열었던 상자를 연다. 역시 요정 입수.

• 2번

이곳에 있었던 냉기를 내뿜는 몬스터 동상 프리저드들을 다 쓰러뜨린다. 그 다음 얼음을 녹이고 출현한 상자에서 작은 열쇠 입수. 그 다음 4번방으로 간 후 떨어지든지 해서 지하 1층의 11번방으로 간다.

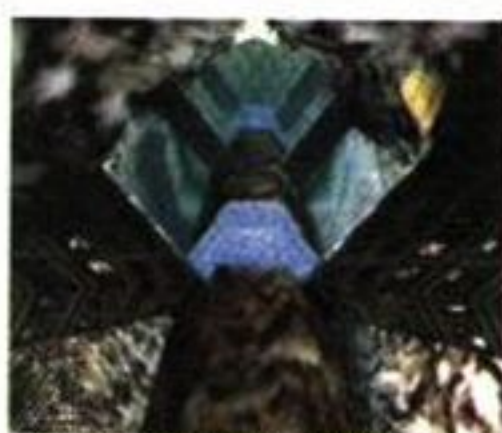
▲멀리 있는 녀석을 불의 화살로!

• 11번

고롱으로 변한 뒤 용암속의 스윗치를 누르면 상자가 출현한다. 상자 안에는 당연히 요정이 있다. 그런 후 서쪽의 문을 열고 12번 방으로가자.

• 12번 13번

12번 방에서 얼음 속의 데크꽃을 사용하면 위로 올라갈 수 있다. 올라가면 1층의 13번방. 야기서도 프리저드를 다 쓰러뜨리고 출현하는 상자에서 요정 입수. 그 다음 불의 화살로 횃불대에 동시에 다 불이 붙으면 가운데 있는 문이 열리고 4번방으로 간다. 이곳에서 바닥에 있는 노란색 스윗치를 고롱 프레스로 누르면 4번방 전체를 가로지르는 거대한 기둥이 솟아오른다.

▲빨리 빨리 조준해서 쏴야 한다

▲기둥이 솟아올랐다. 이제 3층과 4층까지 갈수 있다

• 3번

2번방에서 북쪽으로 올라가 3번방으로 가자. 중앙의 약간 높은 단에 올라가 프리자드를 불의 화살로 쓰러뜨리고 그 뒤에 있는 얼어붙은 스윗치를 역시 불의 화살로 녹여 움직인다. 그러면 중앙의 단이 올라가고 2층방으로 갈 수 있게 된다.

▲스윗치를 누르면 이렇게 된다

이때 방의 북쪽으로 보면 무언가 있을 것 같은 구멍이 보인다. 그곳까지 올라가려면 일단 방 동쪽의 보이지 않는 계단으로 진실의 돋보기로 발견하자. 돋보기를 쓴 채로 계단을 하나씩 뛰어올라가자. 계단이 무척 좁아서 떨어지기 쉬우니 절도 있는 동작이 요구된다. 계단을 다올라가 구멍으로 올라가면 상자 안에서 요정 입수.

▲잘못하면 레버 한 번에 두 번을 뛰어서 떨어지기 쉽상이다

• 14번

2층의 9번방의 북쪽으로 올라가 얼음을 녹이고 올라가면 3층의 14번방이다. 이곳에서 서쪽으로 고롱대시를 이용해 15번방으로 간다.

• 15번

보이지 않는 벽이 하나 있다 돋보기로 잘 살펴본 뒤 화살을 이용해 요정을 입수하자. 그런 다음 북쪽의 얼음을 녹이고 4층 16번 방으로 가자.

▲수상하니 잘 살펴보면 역시 보이지 않는 벽이…

• 16번

이곳에서 다이나포스 두 마리를 상대해야 한다. 불을 뿜기도 하고 강하고 빠른 녀석들이다. 가장 나은 방법은 폭탄을 놓고 가드해서 녀석들이 오길 기다리고 공격까지 다 막으면서 폭탄으로 데미지를 주는 것. 측면에서 불을 뿜으며 공격해오면 즉시 피하도록 하자. 두 마리 다 쓰러뜨리면 요정 2명 입수. 그 후 17번을 지나 18번 방으로!

• 18번

중간 보스 위즈 로브

아까와 마찬가지의 공격패턴이다. 워프존의 위치만 5개로 좀 바뀌었을 뿐이다. 높은 위치에 나타나면 공격을 포기하는 편이 낫다. 공략은 아까와 동일. 불의 화살을 쓰는 것이 위력이 더 좋다. 쓰러뜨리면 옆의 문이 열리고 보스방의 열쇠를 얻게 된다.

• 17번

이곳에서 북서쪽을 바라보고 진실의 돋보기로 아래를 쳐다보자. 숨겨진 벽이 보일 것이다. 3층 14번에서 링크로 변해 뛰어내려도 되지만 가장 확실한 것은 역시 이곳에서 뛰어내리는 방법이다. 벽 안에서는 당연히 요정을 입수.

▲마지막 요정 입수!!

• 9번

2층의 9번방으로 도로 내려오자. 숨겨진 벽 안의 데크꽃을 이용하면 쉽게 올 수 있다. 체트가 중앙의 큰 기둥에 색깔이 다른 부분이 있다는 걸 지적해 준다. 고롱으로 파란 부분을 치면 그 부분만 얼음이라서 깨지고 기둥이 조금 낮아진다. 두 개 모두 부숴버린 후 이번엔 3층의 14번으로 다시 올라가자.

▲황당하다. 이 말뿐이었다

• 14번

이곳에서 또 파란 부분을 날려버린 후, 서쪽 벽면을 달려 15번 방 앞에서 나머지 하나 남은 부분을 날려버린다. 다시 벽면을 타고 북쪽으로 간 다음 남쪽의 눈덩이들을 부수면서 4층으로 올라가자. 그러면 4층 17번 방이 나온다. 앞쪽의 다리를 고롱 대시로 뛰어넘으면 바로 보스 방.

BOSS 가면 거제수 고드

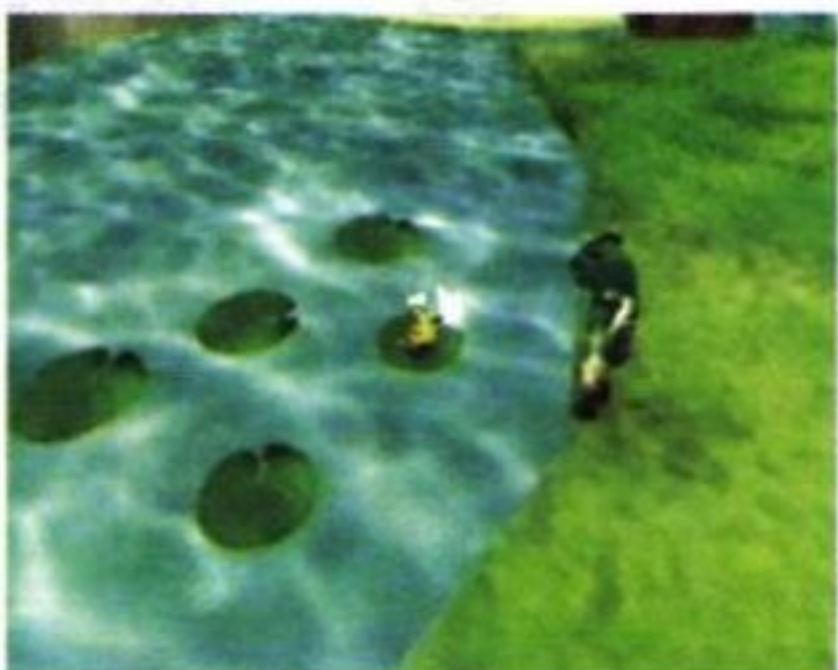
좀 쉬운 보스다. 일단 불화살로 얼음에 갇힌 고드를 녹여주자. 그러면 녀석이 움직이지 시작하고 바로 거대한 트랙과도 같은 방안을 뛰기 시작한다. 그러면 고롱으로 변해 대시해 뒤를 쫓아가자. 마법력은 중간 중간 나오는 항아리에서 마법약으로 회복하면서 뒤를 쫓아 최대 속력으로 부딪혀 데미지를 주자. 중간 중간 뒤로 돌아 레이저를 쏘고 바위를 차올리거나 돌기둥을 떨어뜨리기도 하지만 레이싱을 하는 느낌으로 가서 부딪히기만 하면 끝이다.

▲오르막에선 최고속력이 떨어지기도 하니 최도록 평지를 달리도록 하자

▲쓰러지는 순간은 찬스!! 아예 대놓고 떨어버리자!!

고드를 쓰러뜨리면 고드의 유체란 가면을 얻게 되고 4개분의 하트도 얻는다. 그리고 링크는 또 이상한 곳을 보게 되는데…

체트: *있잖아 당신들 대체 누구? 지·키·는·자. 지키는 자? 그럼 당신들은 수호신인가? 그래서 신전에… 하지만 그 수호신이 왜? 이봐 잠깐 듣고 있어요? 이봐 잠깐만…*

▲이상기후는 사라지고 봄이 찾아온다

▲링크가 내려온 뒤쪽의 개구리 기억해두자. 나중에 돈 구로의 가면을 쓰고 개구리 합창단 전원이 모이면…

이제 제 4막으로 가기 위한 준비를 하도록 하자. 요정의 샘으로 가 지혜의 대요정을 부활시키면 마력이 두 배가 된다. 그 다음 고롱의 마을로 달마니의 모습으로 가면 고롱들이 모여 달마니를 칭송한다. 그들은 이제 봄이 왔으니 고롱 레이스를 시작한다는 이야기를 한다. 고롱 레이스의 경품은 사금으로 최강의 검을 만들기 위해 반드시 필요한 것이다. 우선은 고롱 마을을 나와서 얼음으로 얼어서 갈 수 없었던 뒷쪽 동굴로 가보자. 이곳으로 가면 거대한 고롱이 있고 그는 대폭탄에 대해 말해준다. 취급이 위험하기 때문에 한 가지 시험을 해 본 뒤 대폭탄을 가질 수 있게 된다. 이 시험을 통과하면 이후부터는 마을 폭탄가게에서 고롱의 모습으로 대폭탄을 50루피에 살 수 있다. 시험은 대폭탄을 들고 고롱 레이스가 펼쳐지는 동굴의 바위를 부수는 것. 폭탄을 들고 가는 동안 초침가는 소리가 들리는데 소리가 빨라지면 곧 폭발한다는 뜻이니 주의하자. 경사진 곳이 최대 난관인데 이곳에서는 일단 폭탄을 위로 던져놓고 고롱대시를 이용해 올라가는 것을 반복하면 된다. 동굴의 바위를 무너뜨리면 족장의 아들도 기뻐하면서 빨리 레이스를 하자고 조른다. 일단 대폭탄의 동굴로 가서 테스트에 합격한 것을 인정받고 폭탄 하나를 받자. 대폭탄은 화살 등으로 빨리 떠트릴 수도 있다.

▲이런 곳에선 일단 던지고 그 다음에 고롱대시로 올라간다

이제 레이스에 참가하자. 보스 고드를 클리어하는 방식과 같다. 경쟁자들은 몸싸움으로 밀치고 항아리에서 마력을 보충하면서 레이싱을 펼친다. 간단한 레이싱이지만 1위를 하기는 그렇게 쉽지는 않다. 일단 벽에 부딪히지 않도록 주의하고 몸싸움도 가급적 삼가자. 맨 마지막 오르막 길에서 점프는 반드시 할 것! 몇 번이라도 도전해 반드시 경품으로 사금을 받도록 하자.

▲나무에 부딪히면 절대 안 된다

위에 언급한 사금을 이용한 최강의 검 만들기도 잊지 말고 해두도록.

제 4 막

용자의 피를 이어받았다는 이유만으로 위험한 일을 해야만 했던 고립된 사회의 비뚤어진 관념에 희생된 비참한 한 기타리스트를 위해 선뜻 노래를 지어준 링크 편

다음은 바다다. 동쪽 문으로 나가면 바다를 볼 수 있다. 하지만 높은 철책이 막혀 있어서 갈 수가 없다. 체트는 말이 있다면 넘어 갈 수도 있다고 말한다. 말이라면 있다. 열심히 이곳저곳을 돌아다녔다면 아마도 세 번째 날에는 밀크로드를 통해 로마니 목장을 갈 수 있다는 걸 알 것이다. 밀크로드는 타르미나 평원의 남서쪽에 있는 길이다. 첫째 날이나 둘째 날에는 거대한 바위로 막혀 있어 로마니 목장으로 갈 수가 없다. 한 남자가 열심히 곡괭이로 바위를 부수는데 3일째에 가서야 겨우 길이 개통되고 로마니 목장으로 가면 봄버즈 수첩에 기록되는 3사람을 만날 수 있다. 이 부분은 봄버즈 수첩항목을 참조하도록 하자. 아무튼 거대한 바위는 이제 고롱 특제의 대폭탄으로 파괴하고 들어갈 수 있게 된다.

▲목장으로 가면 링크의 말 에포나를 발견할 수 있다

첫째 날부터 로마니 목장으로 가면 로마니란 여자아이가 열심히 활을 쏘는 연습을 하는 걸 볼 수 있다.

로마니: *어라? 너 누구야? 난 로마니. 이 목장하고 같은 이름이야. 너 이름은?(무엇을 선택해도 상관없다) 링크? 좋은 이름이지만… 메뚜기 군… 이라고 하면 어때? 로마니가 붙여준 네 이름이야. 너 녹색 옷을 입고 파닥파닥 뛰어 다니는 것 같으니까. 메뚜기 군으로 결정! 로마니는 연습하고 있어. 오늘 밤이네… 오늘 밤… 그 녀석들이 올꺼야….*

▲지구 생물을 노리는 외계인인가?

로마니: *그 녀석들은… 매년 카니발이 가까워 오는 날 밤에 찾아와. 부웅하고 빛나는 구슬에 타고 와서 잔뜩 내려와… 그리고 외양간으로 와서… 언니는 믿어주지 않으니까… 내가 소들을 지키지 않으면 안돼! 있잖아 메뚜기 군 지금 도와줄 사람을 모집 중이야! 남자라면 해보지 않겠어?(はい를 선택) 좋았어. 역시 메뚜기 군! 그러면 즉시 작전을 발표하겠습니다! 그 녀석들은 목장 여기저기에 나타나… 저 외양간을 노리고 천천히 접근해 오니까 들어갈 수 없도록 화살로 쏘는 거예요! 알겠지. 외양간에서 떨어지면 안돼. 메뚜기 군 빨리 연습해요! 괴물 모양을 한 풍선을 목장 안에 10개 띄울 테니까 빨리 전부 쏴 떨어뜨리는거야. 2분을 넘기면 아웃이야. 지금까지의 기록은 1분 00초야. 준비 됐지?*

▼갑자기 시작된 미니 게임 에포나를 능숙하게 다루어야 한다

에포나를 타고 목장 이곳 저곳으로 빨리 이동해서 풍선을 쏘자. 조준 실력에 자신이 있다면 멀리서 대부분의 풍선을 처리할 수 있을 것이다. 고급기술은 달리는 말 위에서 쏘는 것. 하지만 이건 너무 난이도가 높다. 2분 안이라면 넉넉히 다 쏠 수 있으니 에포나부터 능숙하게 다루도록 하자. 에포나의 조작법은 아래와 같다.

체크 A를 누르고 레버를 앞으로 향하면 에포나가 달리기 시작한다. 화면에는 당근 6개가 표시되는데 이건 채찍의 횟수를 말한다. 에포나는 당근 하나마다 가속이 붙고 천천히 속도가 떨어지기 시작한다. 속도가 너무 떨어지기 전에 다시 A버튼을 눌러 당근을 소비하는 것이다. 6개뿐인 당근은 시간이 지나면 다시 회복되지만 점점 많이 쓸수록 회복 시간이 느려진다. 가속도 당근 3개 정도밖에는 붙지 않으니 최고속을 유지하고 싶다면 당근 3개 정도를 초반에 하나씩 소비하고 이후 다시 회복되는 당근들을 이용해 속도를 유지하는 것이 좋다.

미니게임이 끝나면 로마니는 말이 좋아했다면서 에포나의 노래를 가르쳐 준다. 이제 필드 상에서는 언제 어디서든 에포나를 부를 수 있다.

로마니: *화살에 맞으면 팟하고 사라지지만 사실은 점점 다가오는 거니까 쉴 틈이 없어! 외양간에 들여보내면 우리들의 패배! 태양빛에 그 녀석들은 도망치니까 그때까지의 승부야! 알겠지? 오늘 밤 2시에 작전 스타트야. 외양간에서 기다릴테니까 늦지 마!*

밤 2시에 와서 적들에게서 외양간을 지키면 하트조각을 받게 된다. 이 녀석들은 5시까지 상대하면 되는데 되도록 시간의 흐름을 느리게 한 다음 상대하는 것이 편할 것이다. 이제 에포나를 타고 동쪽의 해안가의 철책을 넘어가자. 그러면 그레이트 베이 해안에 다다르게 된다. 말에서 내려 해안가의 어부 집으로 들어가 보자. 어부의 말로는 최근 바닷물의 수온이 높아져서 고기들을 잡을 수 없다고 한다. 조라 족 조차도 힘들어한다고 하는데…. 이 어부는 황금색 해마 하나를 붙잡아두었는데 카니발에 팔려고 어항에 넣어두었다. 가지고 싶으면 여해적의 사진과 바꾸자고 한다. 팬인지 벽에는 여해적의 초상화까지 걸려 있다.

▲해마는 살려달라고 하는데

▲해적 아이돌인가?

바닷가로 나가보면 갈매기들이 모여 있는 곳이 보인다.

체트: *있잖아 저거 뭐라고 생각해? 해안 근처에 갈매기들이 날고 있는 아래부근에… 너 안보여?*

그곳에는 웬 사람이 시체처럼 둥둥 떠있다. 헤엄쳐 가까이 가보면 사람이 아니라 인어에 가까운 이상한 녀석이다.

?: *우우… 누가… 쿠후… 날… 쿨럭… 해안까지… 데려가주지 않겠어?*

가까이 가다가서 뒤쪽에서 이 녀석을 해안 쪽으로 밀면서 가자. 그러면 해안 근처에 가서 스스로 일어나 해안까지 걸어가 쓰러진다.

▲아직은 살아 있나?

가까이 다가가 얘기를 해보자

미카우: *우웃, 나는 조라 족의 미카우. …조라밴드의 기타리스트, 난 이제 틀렸어… 내 최후의 메시지를… 들어주지 않겠어?(聽く를 선택한다) 원 투 쓰리! oh 베이비 들어줘 이제 곧 위험한 카니발 모두들 우릴 기다리고 있지. 하지만 카니발의 그녀는 이상한 알을 낳고 목소리를 잃어버린 거야~ oh oh 최근 그레이트 베이에서 무언가가 무언가가 일어나고 있어~(그런가?) oh 베이비 들어줘. 그리고 그녀의 알은 전부 해적 길드에게 도둑 맞았어. 바로 나는 해적 길드를 뒤쫓았지만 뻗어버려서 이 모양이지. oh oh 이대로 죽는 건 죽어서도 죽어서도 죽을 수 없어~(그럼 그렇지!) 누군가가 그녀의 알을 되찾아 줘~ 누군가 내 영혼을 달래 줘. 딴~ 고마워.*

▲다 죽어가던 놈이 팔팔하게 기타를 친다

할말을 다 마치고 뻗어버린 미카우에게 치유의 노래를 들려주자. 그러면 그의 영혼이 담겨진 조라 족의 가면을 얻게 된다.

▲추억이 지나쳐 가고

▲조라 족의 가면을 얻었다. 이제 미카우로 변신!!

미카우의 영혼은 자신의 노래를 묘에 새겨두겠다고 한다. 묘에 가서 조사해보면 조라 족의 기술에 대해 나오게 된다. 조라족의 기술은 여러 가지다. 일단은 B버튼 연타로 나오는 3연속 공격. 그리고 펀치를 계속 눌렀다 떼면 필살 더블 커터가 날아간다. 커터가 날아가 있는 동안에는 회전 킥을 구사할 수 있다. 물 속에서는 A버튼이 헤엄을 치고, B버튼으로 가라앉는다. A버튼을 계속 누른 채로 레버를 움직이면 물속을 자유롭게 유영할 수 있다. 이 때 R버튼을 누르면 몸에서 전기가 방전되는 조라 실드가 나온다. 마법력을 많이 소모하므로 주의해야한다. 물 밑바닥까지 내려가면 마치 지상처럼 해저를 걸어다닐 수도 있다. 이 때 R버튼으로 가드 도중 A버튼을 누르면 마찬가지로 역시 실드가 발휘된다.

▲조라 족은 전기 뱀장어를 모델로 만든 것일까?

수면 근처까지 유영하다가 레버를 급속히 아래로 당기면 물 위를 돌고래처럼 튀어오르기도 한다. 이 기술을 이용해 바다에 있는 건물로 들어가 보자. 이 건물에는 부엉이 동상도 있으니 만남의 증거를 남기는 걸 잊지 말도록. 이곳은 해양 연구소로 박사에게 미카우로 다가가 말을 걸면 7개의 알을 어서 가져오라고 말한다. 이제 바닷물이 뜨거워져 알이 위험해지기 전에 빨리 이곳의 수조로 옮겨야 한다고 말한다.

해안가의 동굴을 지나쳐 가면 조라들의 마을이라 할 수 있는 조라 홀로 들어갈 수 도 있다. 해안가에서는 웬 항아리들이 놓여져 있다. 더블 커터를 이용해 항아리들을 한꺼번에 다 부수면 경품을 준다고 한다. 일단 커터를 발사하고 이동해 커터의 궤적을 조절하는 기술이 필요하다. 물론 역시 엄청 어렵다.

▲이쪽 해안에는 기묘한 미니게임도 있다

조라 홀로 가보면 밴드 달블루의 리더는 보컬인 루루의 목소리가 안 나오는 것을 무척 걱정하고 있다. 미카우에게 용자의 피를 이어받은 네가 어서 알을 되찾아와야 한다고 말한다. 조라 홀의 위로 올라가 바다가 보이는 곳으로 가면 역시 부엉이 동상이 있고 루루가 침묵한 얼굴로 무언가 말하고 싶지만 말을 하지 못한다. 루루의 방에 들어가 일기를 보면 그녀의 마음을 알수 있다

루루의 일기

오늘로 목소리가 나오지 않게 된지 2일이 지났다. 미카우에게 말하는 게 싫어서 에반에게 상담하니 알을 해양 연구소에 가지고 가 조사해 보라고 권유했다. 내일 당장 갈려고 하고 있다.

오늘은 굉장히 무서운 일이 있었기 때문에 무엇부터 써야할지 모르겠다. 밤중에 이상한 소리에 신경쓰여 눈을 떠보니 눈 앞에 모르는 사람들이 서 있었다. 나는 필사적으로 저항했지만 소중한 알을 빼앗기고 그 다음 정신을 잃은 것 같다.

오늘 가장 알리고 싶지 않은 미카우에게 모든 걸 말해버렸다. 처음엔 부끄럽고 슬퍼서 어떻게 해야 할지 몰랐지만 그때 미카우가 한 말에 내 마음은 구원된 것 같다. 하지만 미카우 부탁이니까 위험한 일을 하지 마.

▲어… 이쁘다. 이 아가씨가 조라 족의 미혼모이자 아이돌인가?

이제 대충 사정을 알았으니 여해적들의 소굴로 가보자. 어부의 집에서 나와 오른쪽 해안을 끼고 계속 가다 보면 거대한 철문이 등장한다. 이 철문 아래 해저로 내려가 남동쪽 절벽을 따라 가다보면 해골 마크가 그려진 벽들이 보일 것이다. 헤엄쳐서 몸통으로 부딪히면 출구를 발견할 수 있다. 안으로 들어가 해적들 소굴에서 이제 알을 회수해야 한다. 안으로 들어가면 일단 해상 위를 순찰하는 해적들의 눈을 피해 물 속으로 들어가자. 바닥의 상자들을 조사한 후 북쪽 육지로 올라가보면 스노우 헤드 신전에서 본 노란색 스윗치가 보일 것이다. 고롱으로 변해서 고롱 프레스로 누르고 재빨리 다시 잠수하자.

▲순찰은 어느 정도 거리가 있으면 보질 못한다. 빨리 누르고 튀자!

스윗치에 의해 열린 수문을 통해 안으로 잠입하자. 거의 일방통행 적인 구성이니 위에 지

도가 나타내는 광장까지 나오는 데 큰 어려움은 없을 것이다.

▲이 안의 상자는 위로 헤엄쳐 철장을 넘어가면 된다

▲이 통들 뒤에 스윗치가 있다

▲스윗치를 누르고 저 단 위로 올라가자

▲링크로 변해 화살로 스윗치를 누르자

▲천장의 어뢰들은 화살로 흔들어 서로 부딪이게 만들자

광장으로 나오면 화면의 맵을 보고 행동하자. 우선 중앙의 사다리로 올라가야 한다. 순찰들의 눈을 피하기 어려우니 우선 사다리 근처의 해적을 화살로 쏴서 일정시간 기절시키고 다른 감시들의 눈을 피해 단숨에 올라가는 것이 좋다. 위로 올라가 감시 하나를 또 화살로 쏴버리고 지도의 동쪽에 있는 방으로 온다. 이곳으로 오면 이벤트가 일어난다.

여해적: *못기다리겠어! 그리고 남은 알들은 발견한거야?*
부하: *…이뇨, 그게 아직…;*
여해적: *뭘하고 있는거야! 해적이 훔친 물건을 잃어버리다니 사람들이 들으면 웃을 일이야!*
부하: *하지만 아벨 님, 저희들이 바닷뱀 녀석들에게 습격당한 바다에는 이상한 안개가 발생해서…*
아벨: *닥쳐! 그러니까 조라들도 손을 못대는 거 아냐! 알이 없어진 조라들로서는 지금쯤 혈안이 돼서 찾고 있을 꺼다. 서두르지 않으면 서두르지 않으면 조라들에게 선수를 빼앗긴다. 알은 지금 여기에 4개가 있어. 남은 3개의 알을 바닷뱀 녀석들이 먹어치우기 전에 빨리 찾아내!!*
부하: *…알겠습니다…*
아벨: *기다려! 조라의 알은 저 바다에 떠있는 용신구름에 유일한 단서야. 그 이상한 가면을 쓴 녀석이 한 말이 사실이라면 용신 구름 속의 신전에 잠들어 있는 보물을 손에 넣는다면.*
부하: *저희들은 평생 먹고 놀 수 있겠지요.*
아벨: *그럼 기함을 넣고 찾도록!*
부하: *알겠습니다!!*

▲이 여자 잘 나가다가 추한 꼴을 보이는군

해적들이 조라의 알을 찾고 있다. 일단 이곳에서 4개를 입수해야 한다는 뜻. 이벤트가 끝나면 눈앞에 보이는 벌집을 화살로 쏴서 방안의 사람들이 모두 나가도록 만들자. 그런 후 수조 안의 알을 빈 병에 회수하자.

그리고 이 방에서 가장 중요한 아이템중 하나인 훅 샷을 얻을 수 있다. 훅 샷은 갈고리를 걸어 다른 곳으로 이동하거나 멀리 있는 적을 공격, 혹은 아이템을 회수하는데 쓰인다. 밖으로 나가면 광장 여기 저기에 훅을 걸 수 있는 기둥들이 있다. 맵의 북서쪽과 북동쪽, 그리고 남쪽에 각각 알이 있다. 훅 샷을 이용해 갈 수 있고 간단한 트릭이 있지만 모두 쉽게 풀 수 있을 것이다. 나머지 3개의 알이 담긴 수조로 갈 때에는 반드시 그 전에 아벨과 닮은 3명의 해적과 싸우게 되어있다. 네 쌍둥이인지 아니면 나올 때마다 옷을 갈아입는 것인지는 알 수 없지만 Z주목하고 공격의 틈을 노려 싸우면 쉽게 물리칠 수 있다.

▲여자들이라 역시… 곤충을 무서워하는 건가?

▲수조 안의 적들에게 신경쓰지 말고 빨리 알만 가지고 나오자

▲보스라고 하기엔 너무 약하다

▲맵의 북서쪽에 있는 수조엔 적이 잔뜩 있다. 수조 위로 올라가 물 근처에서 폭탄으로 처리하자

빈 병이 3개 뿐이라면 일단 알들을 해양 연구소에 가져다 놓고 다시 와야 한다. 알들을 다 얻었으면 이제 이곳하고는 안녕이다. 나가기 전에 어부한테 가져다 줄 여해적의 사진을 한 장 찍는 걸 잊지 말자. 그냥 순찰을 도는 아무나 찍어도 상관없다. 알들은 해양 연구소에 맡기고 이제 어부에게로 가 사진과 해마를 교환하자. 이 해마를 암초 바위로 데려가자. 맵의 북서쪽에 있는 두 개의 기둥 사이로 빠져나가면 된다. 그러면 이 해마가 부탁할 일이 있다며 바닷뱀들을 물리쳐 달라고 한다. 암초 바위로 갈려면 해마의 안내를 따라야 하니 해저를 걸으며 뒤를 쫓아가자.

▲헤엄을 치면 오히려 코스를 이탈하기 쉽다

바닷뱀들은 전부 8마리로 동굴근처로 다가가 바닷뱀이 튀어나오면 바로 조라 실드로 공격하도록 하자. 마력이 쉽게 바닥날 수 있으니 주의할 것!! 8마리를 물리치는 도중 알을 3개 더 발견하게 되고 바닷뱀을 다 물리치면 해마의 친구를 구하게 된다. 일단 알을 해양 연구소로 가져가지 말고 조라 홀로 가져가 보자. 리더와 대화를 하고 알을 보여주면 그가 어서 해양 연구소로 알을 가져가라고 말한다. 그런 후 훅샷으로 드럼주자의 방으로 가서 2층의 일기를 보자.

▲이곳에 훅 샷을 쓰면 된다

일기

미카우 나의 일기

오늘 자파스와 세션했다. 그녀석 말은 고약하지만 역시 좋은 프레이즈를 만든다. 내 연주는 이랬다. A 아래 오른쪽 A.

오늘은 자파스의 세션을 루루에게 들려주었다. 굉장히 맘에 들어하는 것 같다. 역시 루루는 착한 아이다.

오늘도 자파스와 세션. 우리들이 제멋대로 곡을 만들어서 에반은 불만이었다. 내 연주는 이랬다. 아래 오른쪽 왼쪽 아래.

아침부터 에반에게 루루의 일로 불려나갔다. 굉장히 심각해 보이던데 무슨 일이 있나?

PS 이번 주의 럭키 칼라는 그린인 것 같다.

이제 세션을 잘 기억해둔 상태에서 베이스를 담당하는 자파스의 방으로 가자. 오카리나를 장비하고 미카우인 상태에서 첫 번째 세션을 연주하자. 자파스가 먼저 연주하면 일기에서 본 세션을 차례로 연주하자.

▲두 사람의 연주가 울려 퍼지고 조라들이 방 앞으로 몰려든다

이제 이 곡 전체를 잘 기억해 두자. 자파스는 에반이 자존심이 강해서 이 노래를 어떻게 생각할지 모르겠다고 한다. 리더인 에반에게로 가서 링크인 상태에서 오카리나로 이 곡 전체를 연주하자. 그러면 에반은 감탄하고서 즉석에서 노래를 완성시킨다.

▲오오 과연 음악에 미친 천재 물고기… 이상한 표현이다…

이것은 나중의 이벤트를 위한 초석이다. 이제 해양 연구소로 가서 나머지 알 3개를 다 수조 안에 넣은 후 수조 앞으로 오면 7개의 알이 깨어나기 시작하는데…

박사: *이, 이건! 어떻게 된거지… 이건 대체 …그런가! 넌 모르겠나? 이 조라 아이들의 배열방식이 의미하는 것을…*

오카리나를 장비해 기타를 꺼내들면 올챙이들이 가르쳐 줄려는 곡 파도소리의 보사노바를 배우게 된다.

박사: *그래 그 악기야! 음, 이 곡을 가르쳐주기 위해 이 아이들이 태어난 거군. 이 알을 낳은 조라에게 빨리 이 곡을 들려줘 보게. 서둘러.*

이제 루루에게 가서 파도소리의 보사노바를 연주하자. 그러면 루루가 다시 노래를 부르게 되고 거대한 거북이가 섬을 등에 이고 있는 거대한 거북이가 등장한다.

거북이: *후아아아아, 잘 잤다. 얼마 전에 잠들었다고 생각했는데 날짜가 가길 기다리는 건 정말 빠르군. 그렇지 루루여. 응? 놀랄 필요 없어. 나는 잠들어 있어도 이 바다에 일어나는 일을 전부 알고 있으니…. …흐음, 어쨌든 루루는 혼란스러운 것 같군. 뭐 무리도 아니지…자아자아, 안됐지만 그렇게 느긋하게 얘기를 나눌 시간이 없어. 자아 조라의 긍지 높은 전사여… 바다의 그레이트 베이가 너의 힘을 필요로 하고 있다. 어서 내 등에 타게.*

링크로 변해서 거북이의 등에 있는 나무에 훅 샷을 걸면 등에 탈 수 있다.

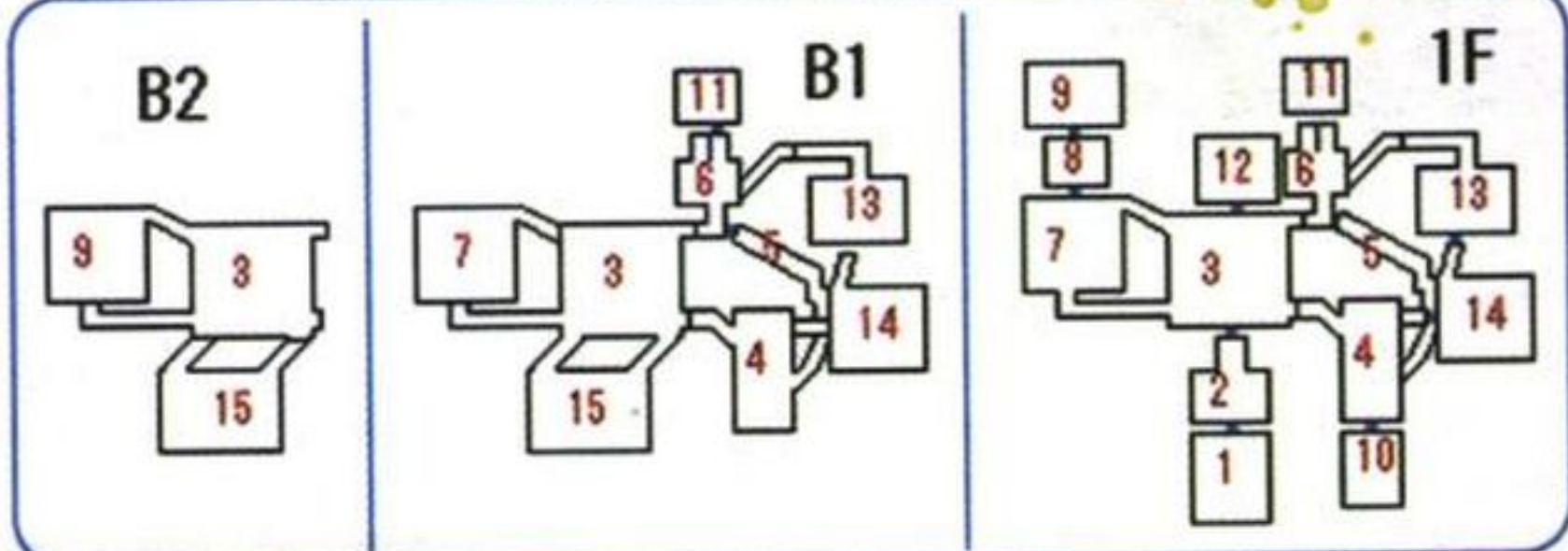
■세 번째 던전 – 그레이트 베이 신전

▲서막을 알리는 해적들의 등장

▲그냥 엑스트라에 불과할 뿐

지하 1, 2층과 지상 1층으로 구성된 상당히 복잡한 던전이다. 지도와 설명을 잘 듣고 행동하자.

• 1번

1층의 1번방이다. 정면 출입구 주변의 횃불대에 불을 붙이면 요정의 상자가 등장한다.

• 2번

방에 들어서자 마자 바로 밟고 있는 발판의 아래 물 속에 요정이 있다. 서쪽의 스탈츄라를 쓰러뜨리면 역시 요정이 나온다. 방 북동쪽의 물속에 잠겨 있는 레버를 돌리자. 그러면 물기둥이 나오고 3번방으로 갈 수 있게 된다.

▲이 레버를 돌리자. A로 잡고 레버를 위나 아래로 움직이면 된다

• 3번

거대한 수차가 돌고 있다. 방 서쪽의 통에는 요정이 있다. 이 방 물밑 바닥에는 항아리가 하나 있고 그 안에 역시 요정이 있다.

▲항아리는 더블 커터로 깨뜨리자

빨간색과 녹색의 파이브가 연결되어 있는 4번방으로 가도록 하자. 스타트 버튼으로 현재 위치를 확인해 잘못오지 않았는지 확인하자.

• 4번

수면으로 올라가면 훅을 이용해 상자가 있는 곳으로 이동. 맵을 손에 넣는다. 상자 반대편의 항아리에는 요정이 있다. 몰 속의 수로를 이용해 5번방으로 가자.

▲상자에도 혹이 걸린다는 것 잊지 말도록

▲괴상한 손들. 잡이면 R버튼으로 공격하자

• 5번

통로를 지나가다 보면 수면위에 데크파파의 연꽃이 떠 있는 걸 볼 수 있다. 이곳의 데크파파를 다 물리치면 상자가 나타나고 그 안에는 요정이 있다.

▲이곳의 데크 파파도 잊지말고 물리치자

• 6번

방에 들어서면 일단 오른쪽 수로에 있는 항아리에 화살로 공격해 요정을 입수하자. 방 안쪽과 물밑에 있는 상자에서는 각각 컴파스와 작은 열쇠를 얻을 수 있다. 다시 출입구 근처의 수로로 가면 3번방으로 되돌아간다.

• 3번

물밑 깊숙한 곳에 있는 통로로 7번 방으로 가자. 그곳에서 열쇠를 사용해 1층의 8번방으로 그리고 이어서 바로 9번방으로 간다.

• 9번

중간 보스 워트

꽤나 오랜만에 보는 정겨운 얼굴이다. 공략법은 전작과 마찬가지다. 일단 폭탄과 불화살등을 이용해 작은 눈알들을 떼어내자. 주위에 몰려든 눈알들은 회전공격으로 한꺼번에 상대해주고 어느 정도 정체가 드러나면 불화살을 먹이자. 대시 공격이 시작되면 속전 속결로 없애자. 대시해 올 때 R버튼을 누르면 데미지를 입지 않는다.

▲레버로 회전베기를 능숙하게 한다면 문제없다. 마력을 소모한다면 작은 소회전 베기를 연속으로!

▲대시 공격이다! 워트의 위치를 잘 파악해야 한다

워트를 쓰러뜨리면 얼음의 화살을 얻게 된다.

• 7번

이제 다시 7번방으로 돌아오자. 해상 위에 떠 있는 문어들 중 하나에 얼음화살을 쏴서 얼음 기둥으로 만들고 방 중앙의 레버 위로 올라가자. 이 빨간 레버를 돌린 다음 다시 3번 방을 통해 4번방으로 간다.

• 4번

수면 위에 요정을 입수했던 발판까지 간 뒤 아까는 가지 못했던 남쪽의 10번방으로 가자. 물 위에 직접 얼음화살을 쏘면 얼음 발판이 만들어진다는 걸 이용하자.

▲발판을 직접 만들어 건너자. 시간이 지나면 발판은 녹는다

• 10번

방 안에 돌아다니는 슬라임 같은 츄츄를 레버 근처까지 유인해 얼음 화살로 기둥으로 만들어 레버 위로 올라가자. 여기서 빨간 레버를 움직인다

▲얼음화살은 정말 여러모로 쓸모가 있다

• 6번

다시 4번방으로 돌아와 5번의 수로를 이용해 6번 방으로 들어가자. 역시 아까 가지 못했던 북쪽 통로로 발판을 만들며 나아가자. 얼음 기둥 속에서 아이템을 챙긴 후 11번 방으로.

• 11번

중간보스 겟코

무척이나 짜증나는 녀석이다. 주위의 슬라임들을 던지며 공격해 오는데 일단 얼음 화살로 적당히 슬라임을 얼린 다음 다각 베어버리자. 모든 슬라임들이 천장으로 뛰어오르면 즉시 방 구석으로 피신하자 공격사정 안에 들어가면 슬라임 안에서 겟코에게 무지막지하게 얻어맞는다. 천장에 뛰어 오를 대가 챤스로 이 때 얼음 화살을 이용해 슬라임을 얼려 떨어뜨리고 겟코에게 빠르게 다가가 베어버리자. 멀리 화살로 공격해도 좋다.

▲이 때 얼려버리자

▲얼음이 떨어져 깨지는 동안 접근해 공격하자

이 겟코는 개구리 합창단의 일원이다. 이제 보스 방의 열쇠를 얻고 6번방을 통해 다시 3번방으로 돌아오자.

• 3번

북쪽에 폭포가 떨어지는 곳에 얼음 화살을 이용해 폭포를 멈추고 12번방으로 가자

▲떨어지는 물줄기를 막을 수도 있다. 기억해 두자

• 12번

역시 발판을 만들어 북동쪽의 레버를 당기고, 다시 북서쪽으로 가 천장에서 훅 샷의 표적을 찾자. 그러면 천장으로 올라가게 되고 상자 안에서 요정을 입수한다.

• 2번

오카리나를 이용해 입구로 와 2번 방으로 들어가자. 북서쪽 천장 부근의 훅 샷 표적에 훅 샷을 걸고 물줄기 위에 착지. 빨간 레버를 당기게 된다.

▲아까의 레버들로 이곳에 물줄기가 나온다

그러면 거대한 수차를 돌리는 물줄기가 양 방향에서 나와 수차가 멈추게 된다. 이제 방 중안 부근에 있는 노란 색 레버를 움직여

▲물줄기가 반대로 나와 수차가 반대로 돌기 시작한다

수차의 움직임을 역전시키자.

• 13번

3번 방으로 오면 물줄기의 역회전으로 지금껏 가지 못했던 13번 방으로 올 수 있다. 이곳에는 거대한 톱니 같은 회전하고 있다. 14번 방으로 가기 위해서는 거대한 톱니를 수평방향에서 움직임을 멈추게 해 발판을 마련해야 한다. 수차를 움직이는 물줄기를 불화살과 얼음화살을 적절히 이용해 타이밍에 맞춰 멈추도록 하자.

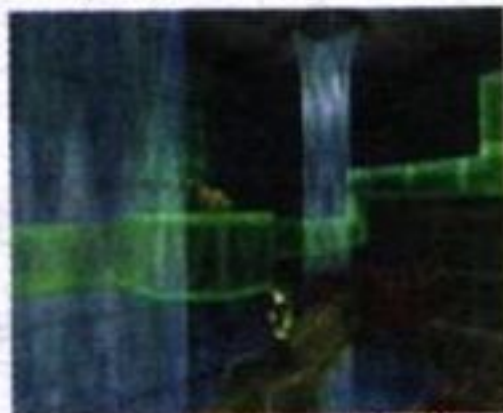
▲이렇게 멈추게 하기란 상당히 어려운 일이지만…

동쪽벽과 북쪽 벽에 있는 요정도 반드시 입수하자.

▲동쪽벽의 요정은 움직이는 발판에 서면 잘 조인다. 상자에 훅 샷을 쏘자

▲톱니를 잘 고정시키면 북쪽 벽의 상자가 보이게 된다. 훅 샷으로 올라가자

• 14번

시소 3개가 놓여 있다. 방에 들어서자 마자 보이는 시소의 발판 아래 있는 물 속에는 통이 있는데 몸통으로 부딪히면 요정이 나온다. 아까와 같이 얼음 화살과 불화살을 잘 이용해 시소의 움직임을 간파하자. 요는 시소의 중간 부분에서 얼음 화살을 쏘는 것이다. 레버가 있으니 당연히 움직이고 초록색 파이프를 조라링크로 변해 따라가면 천장 속에 있는 상자에 도달할 수 있다. 당연히 요정이다

▲위로 올라갈 수 있도록 시소 중앙에서 화살을 쏘자

▲이 파이프를 따라 가면 된다

• 15번

▲일단은 풍선을 터트리고 난 뒤 급류에 휩쓸리자

다시 3번방으로 돌아와 마지막인 15번 방으로 가자. 서쪽 수로에는 요정이 있으니 3번 방으로 돌아가는 급류에 휩쓸려 입수하자. 다시 15번 방으로 올라와 레버의 아래쪽 물밑에 있는 요정까지 입수하면 요정 입수 완료! 파이프를 타고 위로 올라가 레버를 움직이면 물줄기가 나온다. 이걸 타고 보스 방으로 가자.

BOSS 거대 가면어 구요구

가장 짜증나는 보스다. 이 녀석은 중앙의 기둥 위에 있는 주인공에게 점프와 충격파 등으로 물 속에서 공격해 온다. 공략법은 한 가지 밖에 없다고 보여지는데…. 일단 물가에 가서 화살로 구요구를 Z주목해서 공격하자. 이 때 주의 물가에 섣불리 다가가면 구요구가 물가까지 잠시 올라와 데미지를 준다. 화살에 맞고 비명을 잠시 기절하는데 이 때 조라링크로 변해 물 속으로 잠수! 조라 실드로 공격한다. 문제는 이 다음인데 빨리 중앙의 기둥으로 돌아와야 한다는 것이다. 조라링크의 수면 위를 뛰어오르는 기술을 이용하면 쉽게 올 수도 있지만 그 기술을 쓰기가 쉽지 않다. 물 속에서 물리면 하트가 두 개 없어진다. 또한 적당히 데미지를 받으면 입안에서 부하들까지 뿜어내므로 여간 성가신게 아니다. 회복약을 넉넉히 준비해 두고 속전 속결로 끝내자 다행이 내구력은 좋지 않아 몇 대만 때리면 끝난다.

▲일단 화살로 쏘고 기절시킨 후

▲조라 실드로 공격

▲상당히 바르게 다가와 물어뜯는다. R버튼도 소용없다

구요구를 쓰러뜨리면 역시 구요구의 유체란 가면을 얻게 되고 4개분의 하트가, 그리고 다시 이상한 풍경 속으로 가게 된다.

체트: *이봐 들어봐, 너희들의 힘을 빌리고 싶어! 이대로 가만히 있으면 이 세계는 큰일난다고! 확실히 그걸 멈출 수 있는 건 너희들 밖에 없어. 트레일은 그걸 말하고 싶었던 거야. 친·구·를 구·해·줘? 알고 있어. 이제 나머지 한 사람만 구하면 돼지? 그 대신 약속해. 우리들에게 협력한다고…*

다시 원래의 세계로 돌아오면 거대한 거북이가 링크에게 말을 건다.

거북이: *잘했다. 링크여. 이걸로 조라 전사의 혼도 안심하고 잠들 수 있겠지… 나도 나도 옛 규칙에 따라 다시 깊은 잠에 빠지지 않으면 안 된다. 그럼 이쯤에서 헤어지자. 사악한 기운은 완전히 사라진 것 같진 않군. 조금만 더 여기서 루루의 노랫소리를 들으면서 헤어질려고 생각했는데 할 수 없군… 그만큼 신께서도 용서해 주시겠지. 헤헤헤.*

이제 조라 홀로 가게 되면 아까 세션으로 만든 곡을 가지고 리허설을 가지게 된다. 루루는 미카우의 무사 귀환을 기뻐한다

루루: *미카우! 무사히 돌아와 줬네. 다행이야… 내 노랫소리에 외딴 섬이 거대한 거북이가 됐을 땐 깜짝 놀랐지만… 당신이 들려준 곡, 옛날 어머니가 자주 들려주던 노래였어… 그 알은 그걸 떠올리게 하기 위해서 태어난 거야. 어렸을 적 일이라서 잊고 있었는데… 미카우에겐 정말 큰 빚을*

▲환상의 리허설. 쟈파스는 이곡이 세션했던 곡이란 걸 눈치 챈다

지게 되었네… 하지만 난 이제 괜찮아! 자 마을의 콘서트는 이제 얼마 안 남았어! 리허설을 시작하자!

이제 게임은 막바지 제 5 막으로 가고…

체크 훅 샷을 얻었으니 이제 어부의 집 옆에 있는 빈 집에 들어가 보자 이곳 벽을 폭탄으로 부수면 거미저택이 등장한다. 역시 30마리를 잡아야 한다. 훅 샷을 이용하면 잡을 수 있는 것이 많다. 가다롭게 숨은 것은 장독같이 생긴 항아리 속에 숨은 거미와 도서관에서 책장 뒤에 숨은 녀석들, 창고에서 천장으로 올라가 잡아야 하는 녀석들 정도다.

▲이 구멍 안의 녀석은 훅 샷으로 죽이고 황금도 회수할 수 있다

▲항아리들을 잘 보면 뚜껑이 열려 있는 것이 있다. 그 안에 거미가 있다

▲이곳의 비밀은? 하트 조각 항목을 참조하자

▲테이블 위의 상들리에의 거미들은 테이블 위로 올라가 고롱 프레스를 사용하면 된다

이 곳의 이벤트는 첫 번째 날에 끝내야만 한다. 그래야만 한 청년에게서 거인의 주머니를 얻을 수 있다. 두 번째 날 이후에 클리어하면 루피 밖에 주질 않는다.

체크 요정의 샘은 조라홀이 있는 해안가를 거닐다 보면 훅 샷으로 갈 수 있는 지대에 있다. 입구가 바위로 막혀 있으니 폭탄으로 뚫자. 발견하기 어렵지만 멋모르고 그냥 첫째 날로 돌아가는 실수는 하지 말도록.

▲이 바위들을 건너

▲나무들에 훅 샷을 걸고

▲바로 저 앞이 요정의 샘!!

이번엔 용기의 대요정으로 그녀는 체력을 보강시켜준다. 이제 방어력이 2배다!

제 5 막

죽어서까지 인간사에 관여하려는 자들에 둘러싸여 있다는 것을 새삼 깨닫게 되는 링크는 오늘도 죽은 자로 변해 산 자와 죽은 자 모두를 속인다면

이제 남은 것은 이카나 계곡 하나 뿐. 계곡은 철책으로 막혀 있지만 에포나로 가볍게 넘을 수 있다. 우선은 이카나 계곡의 묘지로 가야 한다. 묘지의 가장 안쪽으로 들어 가면 거대한 스켈레톤이 놓여져 있다.

스켈레톤 옆의 석판에는 이렇게 적혀 있다.

"내 혼을 일깨우는 자 나와 싸워 타오르는 불꽃을 사그라뜨려라."

말대로 스켈레톤 앞에서 각성의 소나타를 연주하면 스켈레톤이 일어나 갑자기 레이스를 시작한다. 빨리 뒤쫓아가자. 중간 중간에 불길과 적들이 나오지만 워낙 걸음이 느리므로 충분히 이길 수 있다.

▲갑자기 시작되는 게임

▲불길이 길을 막는다

▲레이스에서 이기면 직접 싸우게 되지만 무지 약하니 걱정말자

스탈키터: *나는 언덕 위 이카나왕국에서 이카나 군을 지휘했던 스탈 키터라는 자. 왕국에서 일어난 전란에 패해 시체가 되어서도 내 혼을 불러 일으킬 자를 이 곳에서 계속 기다렸다. 나를 불러일으키고 간단하게 쓰러뜨린 젊은 검사여, 그대의 힘에 감탄해 부탁이 있다. 불타오르는 불꽃 속의 내 혼을 손에 넣고 죽어서도 나에게 충성을 지키는 내 부하들에게 내 말을 전해주었으면 한다. 이제 싸움은 끝났다고… 이것으로 나는 편안한 잠에 들 수 있게 되었다. 대장님! 잠시 휴식을 취해도 되겠습니까?*

▲경례에 대답하는 링크

스타키터: *이옛써!*

반대편에 있는 상자를 훅 샷을 이용해 열면 대장의 가면을 얻게 된다. 이제 대장의 가면을 쓰고 밤에 묘지로 찾아오자. 그러면 스켈레톤들이 대장으로 착각하고 말을 걸어온다. 대장의 명령대로 묘를 잘 키기고 있다면서 다음 명령을 기다리는데 이때 あばけ를 선택하면 묘지를 막 부순다. 묘비 아래에는 구멍

▲묘비 아래에 구멍이!

▲이곳은 횃불대에 불을 붙이면 문이 열린다

▲공격하기 움직이지 시작하는 보스

이 있고 구멍 아래로 내려가 보스와 싸우게 된다.

아이언 너크라는 이 보스는 거대한 도끼를 휘두르는데 방어도 소용이 없기 때문에 오로지 공격 후의 딜레이 타이밍만 잡아야한다. 이 보스를 쓰러뜨리면 극장의 막이 올라가고 웬 유령이 나타나 말을 건다

?: *내 혼을 해방시켜준 것은 너가? 나는 이카나 왕가에 봉사했던 작곡가 플랫트라는 자다. 이 땅에 전해지는 왕가와 관련된 노래는 나와 형인 샤프가 전부 작곡한거지. 오오 샤프 나의 소중한 형이여! 악마에게 혼을 팔아 날 이런 곳에 가둔 장본인… 죽은 자를 두려워하지 않는 자여. 내 뒤에 새겨진 노래를 잘 기억해 줘… 그리고 어딘가에서 형을 만나면 알려주길 바래. 내 노래가 불러들이는 수천의 물방울은 나의 눈물. 대지에 떨어지는 번개는 나의 분노라고! …부탁한다!*

▲스탈키터도 그렇고 이 사람도 그렇고… 스탈키드는 아무래도 이카나 왕국 출신인듯하다

석판을 조사해 폭풍의 노래를 배운 뒤 이제 이카나 계곡으로 들어가보자. 이카나 계곡으로 갈려고 하면 웬 문지기 같은 녀석이 못간다고 말한다. 그는 영혼을 구하는 자를 기다린다면서 만일 들어가고 싶으면 목장 근처에 떠도는 영혼이 담긴 가면을 가지고 오라고 한다. 이건 코먼 트랙에서 손에 넣는 가로의 가면을 말하는 것이다. 가면의 입수방법은 가면 항목을 참조하자. 아무튼 이 가면을 쓰면 문지기가 나무로 변하고 훅 샷을 이용해 이카나 계곡으로 갈 수 있다. 이카나 계곡에 들어서면 체트가 가끔 살기가 느껴진다고 말한다. 그때 가로의 가면을 쓰면 암살자 집단 가로들을 만나게 된다. 상당히 약한 녀석들인데 쓰러지면서 이카나 계곡 공략에 필요한 힌트들을 계속 준다. 귀찮으면 그냥 가면을 벗고 무시해도 그만이다.

▲고작 이런 놈들 때문에 시간 낭비할 필요는 없다

계곡 아래쪽의 동굴로 가면 날치기로 유명한 상고의 아지트가 있다. 나중에 꼭 들러봐야 하는 곳이다. 그리고 이 근처에는 역시나 아킨드너츠가 물건을 팔고 있다. 이번에 그가 팔고 있는 물건은 파란색 약. 나중에 필요하게 될 것이다. 이제 나무들에 훅 샷을 이용해 계곡의 위로 올라가 보자. 부엉이 동상은 반드시 체크해두고 눈앞에 거대한 나팔이 붙은 집으로 가보자. 미이라들이 둘러싸고 있고 집안에서는 우리 아빠는 너희들의 동료가 아니라며 문을 열어주지 않는다. 계속해서 계곡 위로 올라가자. 미니 게임이 가능한 곳도 보인다.

▲시간 내에 마녀 4자매를 쓰러뜨려야 한다. 마지막 한 명은 쓰러뜨리긴 힘들다

그 옆의 동굴에는 지하수가 나오는 곳이 있다. 이곳에 들어서면 플랫트의 형 샤프를 만날 수 있다

샤프: *죽은 자만이 사는 땅 이카나 왕국에 무슨 용무냐. 이곳은 너같이 살아있는 자가 올 곳이 못 돼. 아니면 죽은 자들의 동료가 되고 싶다고 말하는 거냐. 그것도 좋겠지… 그렇다면 이 위대한 작곡가 샤프 님이 연주하는 암흑의 멜로디로 편안하게 잠재워 죽은 자들의 동료로 끼워줘도 좋겠지.*

샤프는 무형의 공격을 감행해 온다. 에너지가 더 닳기 전에 빨리 폭풍의 노래를 연주하자.

▲이놈도 검다. 역시 스탈키드는…

▲폭풍을 부르는 링크!!

샤프: *뭐, 뭐야 이곡은? …서, 설마 이곡은…*

▲지하수의 물이 흘러나와 오르골이 연주되고 미이라들이 사라진다

샤프: *플랫트여, 나의 사랑하는 동생이여, 죽어서까지 왕가의 부활을 꿈꾸는 바보 같은 형을 용서해 줘…. 죽은 자를 두려워하지 않는 자여, 동생의 노래 덕분에 나에게 걸린 저주가 풀렸다. 모든 것은 네 덕분이다. 우리들 죽은 자는 이 땅에 되살아나선 안될 터. 그것을 어기게 만든 것은 전부 가면을 쓴 자의 책략이었다. 네가 정말로 죽은 자를 두려워하지 않는다면 이 땅의 신전에 찾아가 우리들의 괴로운 저주의 근원을 끊어줘. 그러기 위해서는… 신전에 들어가는 방법을 유일하게 알고 있는 우리 왕을 만나는 거다. 왕은 멸망한 이카나 성에서 저주를 풀어줄 자가 오길 기다리고 있을 터…. …부탁한다.*

이제 동굴 밖으로 나와 오르골의 집으로 가보자. 집밖으로 여자아이가 나와 있다. 이 아이는 링크를 보고 놀라서 집으로 들어가 문을 잠구지만 2분만 기다리면 다시 집을 나오게 되어 있다. 멀리서 지켜보고 있다가 아이가 나오면 집안으로 들어가자. 집 지하의 옷장을 조사하면 갑자기 미이라가

▲이래서 아까 미이라들이…

튀어나온다. 이 때 여자아이가 나타나 그 미이라를 아빠라고 부르면서 링크를 막는다.

집밖으로 쫓겨나지만 다시 기달려서 벽장으로 가보자. 이번에는 미이라가 나타나면 치유의 노래를 연주하자. 그러면 미이라는 원래 상태로 되돌아오고

▲이곳이 우물이다

기부도의 가면을 얻게 된다. 이 가면을 가지고 다시 계곡으로 올라가 이카나 우물로 떨어지자. 가기 전에 반드시 대폭탄과 마법의 콩 5개 그리고 파란 약을 준비하자.

이곳은 조금 복잡하니 지도를 참조하기 바란다.

이곳에는 미이라들이 길을 가로막고 서있다. 기부도의 가면을 쓰고 미이라에게 말을 걸면 각자가 문을 통과시키는 대신 무언가를 요구한다. 대부분은 이 우물 안에서 구할 수 있지만 구할 수 없는 마법의 콩, 파란 약 등은 미리 구해놔야 한다. 지도에 알파벳은 미이라들이 요구하는 사항. 숫자는 각 방에서 구할 수 있는 아이템들이다. E 문앞에는 소가 있는데 에포나의 노래를 들려주면 우유를 구할 수 있다.

- A-파란 약
- B-마법의 콩 5개
- C-데크의 열매 10개
- D-물고기
- E-온천수
- F-폭탄 10개
- G-물고기
- H-물
- I, J, K-벌레
- L-빅 보우
- M-우유

- 1. 데크의 나무
- 2. 데크의 열매, 벌레
- 3. 데크의 열매
- 4. 벌레
- 5, 6. 물과 고기
- 7. 온천수
- 8. 벌레
- 9. 폭탄

우물 안에는 갑자기 이상한 소리가 들리면서 거대한 손이 내려오기도 한다. 이 녀석에게 잡히면 다시 처음으로 되돌아가니 주의하기 바란다!

우물 안의 각 방에서의 공략은 다음과 같다.

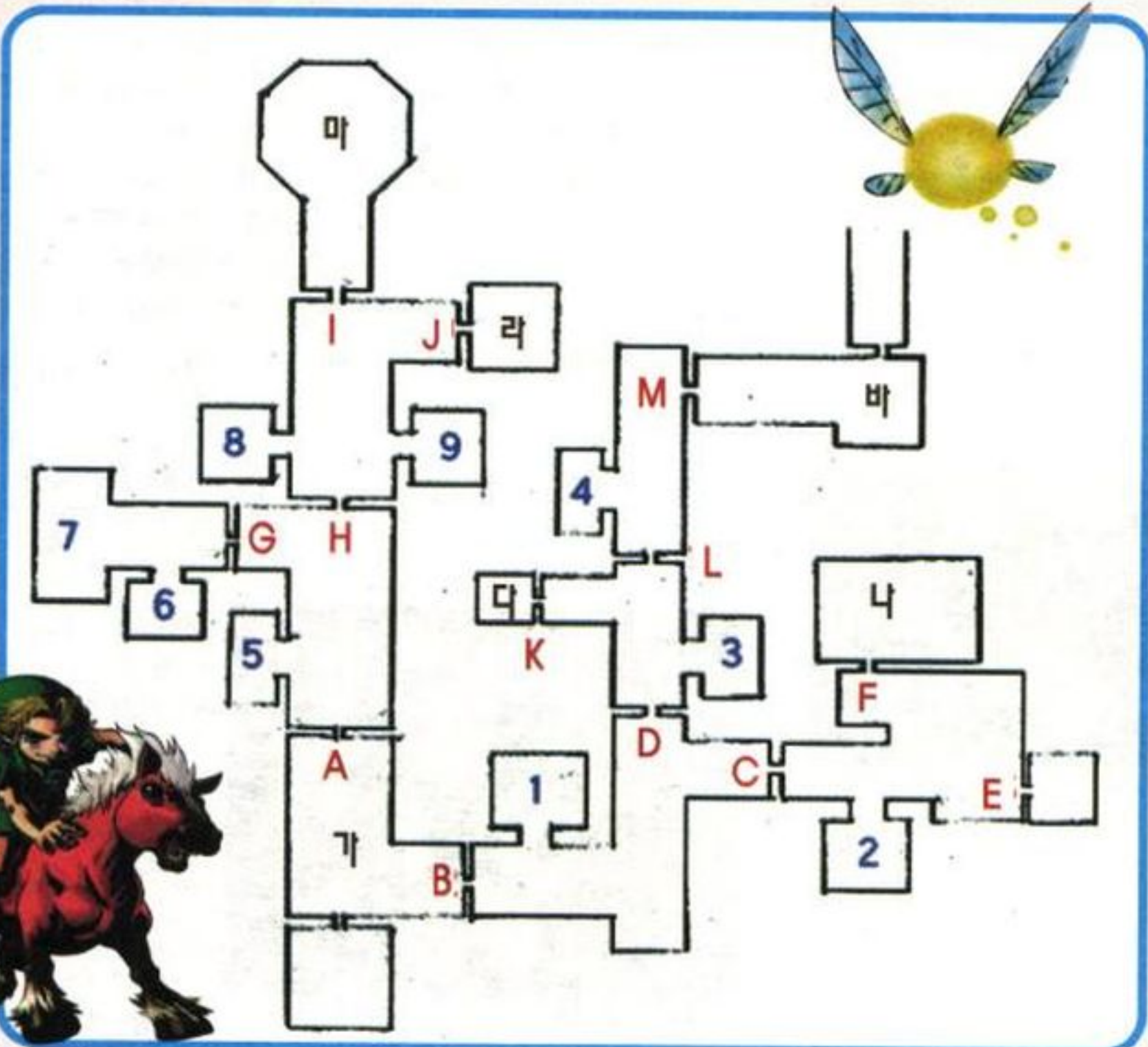
가. 파란 약과 마법의 콩을 주고 지나가자.
나. 빅 보우가 나온다. 공략법은 일단 방어하고 난 뒤 Z주목해서 활로 공격! 쓰러뜨리고 난 다음 그 혼을 병에 담자.
다. 50루피가 있다.
라. 이곳도 50루피가 있다.
마. 이곳에는 요정이 잔뜩 준비되어 있다. 체력을 채우자.
바. 밀러 실드 입수 여기서 실드의 반사광으로 블록을 없애면 된다.

▲이런 블록은 빛만 있으면 미러 실드로 없앨 수 있다

이제 이카나 성 안으로 들어오게 된다. 일단 정면 입구로 가자. 이곳에서는 대장의 가면, 가로의 가면, 기부도의 가면 중 어느 것만 장비하고 있으면 미이라들의 공격을 받지 않는다. 얼어붙은 스윗치를 불화살로 쏜 다음 일단 북쪽으로 가자. 충격 스윗치를 건드리면 바닥이 천장으로 올라간다. 이때 재빨리 기둥 근처의 데크꽃까지 가서 꽃 안으로 들어가 압사를 면하자. 꽃에서 튀어 오르면 바닥을 위로

▲이 부근에서 점수!!

▲빨리 스윗치를 안 누르면 압사 당한다

마 I J 라 M 바 8 9 4 7 G H L 6 다 나 5 K 3 F D A 1 C E 가 2 B

쳐 올릴 수 있는데 이 때 기둥 위로 올라가 스윗치를 누르자

그 다음 방으로 들어가면 북서쪽의 스윗치가 보인다. 데크꽃으로 날아가 누르면 진실의 돋보기로 안 보이는 발판이 보이게 된다. 이 발판을 밟고 다음 방 즉 옥상으로 올라가자.

▲스윗치를 누르면 발판이 보인다

옥상으로 올라가면 서쪽외벽을 타고 그곳에서 기둥 위의 스위치를 누르러 가자. 그런 후 다시 정면 입구로 가자.

▲이 스윗치다

이번엔 또 다른 얼어붙은 스윗치를 불화살로 쏜 뒤 남쪽 방으로 가자. 이곳에서 미러 실드를 이용해 거대한 손을 제거한 후 다음 방으로 나아가자. 역시 미이라들은 공격하지 못하도록 대비하자. 중간 보스 위즈로브

▲미러실드의 조준점은 좀 애매하다

▲또 나오다니…

까지 해치운 뒤 다시 옥상으로 올라간다.

옥상으로 올라가 대폭탄으로 갈라진 바닥을 뚫으면 이제 보스전이다.

▲이곳에 대폭탄을 놓자

BOSS 해골병사 두 명, 이고스 드 이카나

▲커텐이 열릴 때마다 이카나의 왕이 놀란다

▲마지막 일격은 햇빛뿐이다!!

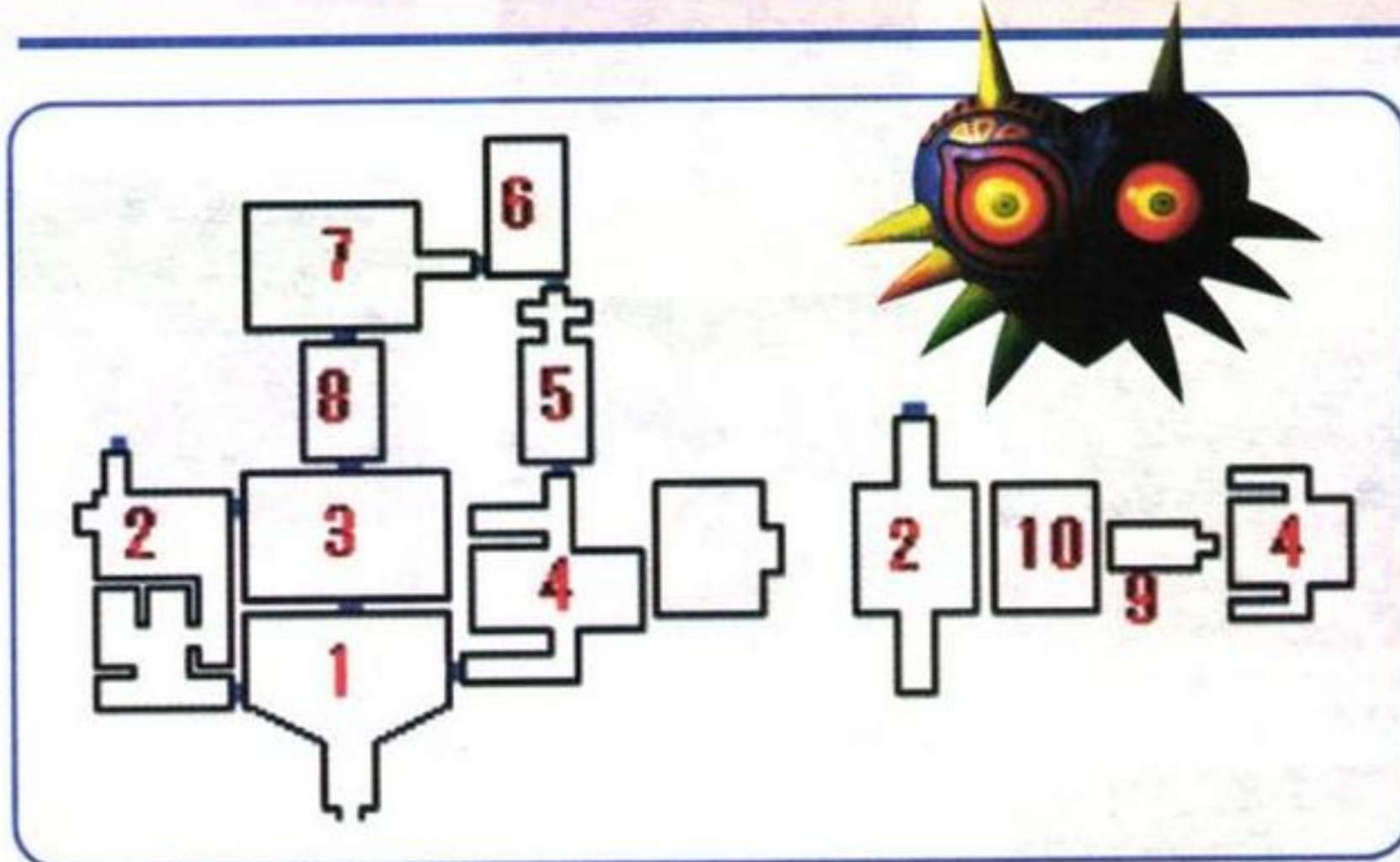
공략은 간단하다. 일단 내려진 커튼을 불화살로 태워 빛을 쬐이게 한 뒤 적들을 쓰러뜨리고 즉시 그 빛으로 가서 미러 실드로 조준하자.

이카나 왕인 이고스 드 이카나는 허물벗기의 노래를 가르쳐 준다. 이 노래는 연주하면 자신의 분신을 연주한 장소에 세울 수 있는데 종족 변신에 의해 최대 3명까지 분신을 세울 수 있다. 이제 이카나 계곡으로 돌아가 오르골의 집 근처에 있는 동굴에서 요정의 샘을 확인하고 이제 마지막 던전 록 필로 향하자.

■네 번째 던전 – 록 필

록 필까지 가는데에는 허물벗기의 노래를 이용해 스윗치를 조작

▲스윗치에 가기 위해서는 훅 샷을 이용하면 된다

▲순서대로 눌러줌으로서 발판이 완성되는 것이다

해야 한다. 각 단계마다 세 개의 스윗치가 있는데 모두 상, 중, 하에 위치해 있다. 일단 첫 번째는 상중하의 순서대로 분신을 세워두고, 그 다음 나오는 나란히 서 있는 스윗치는 무시. 그 다음 스윗치도 역시 상, 중, 하에 위치에 있는데 이번엔 중상하의 순서대로 분신을 놓자. 마지막 신전 앞의 스윗치는 우좌앞이다. 일단 게임을 해보면 쉽게 이해할 수 있다.

• 1번

정면 석상의 오른쪽 눈에 화살을 쏘자. 상자가 출현한다 요정 입수.

▲상자에 훅 샷을 이용하자

• 2번

정면의 갈라진 벽에 폭탄을 사용. 스윗치들에는 분신을 세운다. 조금 큰 스윗치에는 고롱분신을 세우자. 마지막 스윗치는 폭파한 벽 뒤의 작은 상자를 들고 와서 놓으면 된다.

▲여기는 고롱의 자리다

▲이 뒤쪽의 작은 상자를 활용하자

그 앞으로 나가서 색깔이 다른 바닥에 폭탄을 사용해 구멍을 뚫고 내려가자. 이상한 석고상들을 모두

▲아모스는 한번 때리고 난 뒤 계속 방어만 하면 된다

▲이곳에 훅을 걸자

해치우면 상자가 등장하고 그 안에 작은 열쇠가 있다. 안쪽의 상자에서는 맵을 입수. 동쪽 천장에 훅을 걸어 상자 안에서 요정 입수

• 3번

열쇠를 이용해 3번방으로 오자. 맞은 편 물가에는 조라의 수면 뛰어오르기를 이용해 올라가자. 상자에서 작은 열쇠를 입수하고 물 속의 수로를 이용해 4번방으로 간다.

▲올라가기 꽤 힘들다

• 4번

물밑의 스윗치를 누르고 수면 위로 올라가자. 빛이 내리는 곳에서 앞에 있는 거울에 빛을 모이게 만들자. 그러면 거울에서 모은 시간만큼 빛이 난다. 이제 그 빛 속으로 가 다시 미러 실드로 블록을 없애자. 블록 옆의 상자에서는 컴파스를 입수한다.

▲ 일단은 충전!!

▲거울의 빛 속에서 반사시키자

• 5번

고롱으로 기둥을 부순 후 아까와 같이 빛과 거울을 이용해 블록들을 없애자. 방해자들이 있지만 타이밍만 잘 맞추면 된다. 그리고 벽 주위의 태양마크에 빛을 쬐면 상자가 출현하고 요정이 입수 가능. 블록 뒤의 상자에서도 요정이 나온다.

▲이 마크에도 빛을 쪼이자

▲여긴 2단 거울인가

• 6번

우선 고롱으로 용암에 내려간다. 고롱 프레스로 스윗치를 밟고 빙 돌아서 반대쪽의 스윗치를 밟아야 한다. 프레스 후에 고롱 대시를 잘 이용하자

▲적당한 스피드로 한번도 부딪이지 말고 돌아가야 한다

그후 용암 위의 데크꽃을 이용해 상자에서 요정 2명 입수.

▲열기를 이용하면 데크 점프력이 보충된다

• 7번

중간보스 보스 가로

일반적인 가로와 다를 바는 없다. 하지만 방어가 철저하니 우선은 녀석의 공격을 피하도록 하자. Z주목하고 레버와 A버튼을 조합해 이리저리 피하자. 공격이 실패로 돌아가 어리둥절한 사이 공격!! 마지막에 폭탄으로 자폭하니 주의!! 쓰러뜨리면 빛의 화살 입수!

▲공격력과 덩치만 커졌을 뿐이다

• 8번

이 방 통로아래에는 충격 스윗치가 있다. 그 위에 폭탄을 두고 건드리면 통로 밑바닥에 상자가 출현한다. 역시 요정 입수.

▲폭탄으로 건드리자

• 9번

아이골이라는 까다로운 괴물이 있다. 가까이 다가가면 활동을 시작하고 가장 많이 접근하면 눈이 황색으로 변해 공격해 온다. Z주목하면서 후퇴하다가 눈의 색깔이 바뀌면 화살이나 훅 샷으로 공격하자. 쓰러뜨리면 역시 상자 출현 요정 입수.

▲지금이 공격 타이밍이다

• 1번

다시 이곳으로 오게 되면 앞쪽에 보이는 태양 마크에 빛의 화살을 쏘도록 하자. 그러면 천장에 상자가 출현한다.

▲이 마크는 빛에 반응한다

그 다음 다시 밖으로 나가 부엉이 동상이 있는 곳으로 가 왼쪽 스윗치를 밟자. 그리고 움직인 블록 뒤에 있는 빨간 보석에 빛의 화살을 쏘면 던전 전체가 뒤집히게 된다. 뒤집힌 던전으로 다시 들어간다

• 1번

아까 출현시킨 상자에서 요정입수.

• 4번

블록을 없애고 태양의 스윗치에 역시 빛의 화살을 먹인다. 데크꽃을 이용해 분신을 써서 스윗치들을 다 누르고 요정을 입수하자. 얼어붙은 스윗치도 불화살로 누르고 역시 요정입수

▲열기를 잘 이용해 방 전체를 둘러보자

▲이것은 반드시 빛의 화살로 쏴두어야 한다

방의 북쪽 통로 앞에 있는 스윗치를 눌러 상자를 출현시키면 그 안에 작은 열쇠가 있다. 이제 방의 가장 윗쪽으로 날아올라 열쇠를 이용해 9번방으로 가자. 9번과 10번 방은 빛의 화살로 방을 역전시키면 갈 수 있다.

▲10번 방은 역전을 거듭해 블록을 스윗치 있는 곳까지 끌고 가야 한다

• 2번

중간 보스 위즈로브

이제는 지겹다. 간단하게 격파하고 윗쪽에 있는 상자에 훅 샷을 이용해 올라가자. 2번방 상층부에는 데크꽃을 이용하여 반대편 해안의 우측의 미로처럼 보이는 통로로 들어가자. 분신으로 스윗치를 누르고 작은 열쇠 입수.

▲미로 안의 적들은 피하는 것이 좋다

• 3번

문을 열고 들어서자 마자 오른쪽의 스윗치를 밟는다. 그 다음 데크꽃으로 4번 통로를 경유하자.

▲데크꽃으로 중간경유지까지 날아가기 전에 지뢰들을 화살로 처리하자

중간보스 고메스

박쥐인간이다. 빛의 화살로 박쥐들을 물리치고 본체가 드러나면 그때 공격하자.

▲본체가 드러나도록 우선 빛의 화살을 쏘자

쓰러뜨린 후 보스 방의 열쇠를 지니고 일단 던전의 입구로 되돌아가자. 그리고 다시 던전을 뒤집고 나머지 상자들을 회수하도록 하자.

• 1번

중앙의 저지대에 상자. 요정입수

• 4번

수중 속에 상자에서 또 요정. 물가 양편을 살펴보면 스윗치가 있다. 이곳을 조라로 뛰어 올라가 스윗치를 건드려 상자를 출현시키고 마지막 요정 입수.

▲물가를 잘 살펴보면 이런 게 있다는 걸 알 수 있다

이제 다시 던전을 뒤집어 1번방에서 천장의 상자에 훅을 걸어 위로 올라가자. 보스 방으로 가는 도중에는 아이골이 버전 업되어 나타나지만 전과 똑같이 쓰러뜨리면 된다. 그러면 거인의 가면을 손에 넣는다.

BOSS 다형가면충 트윈몰드

가장 쉬운 보스가 아닌가 한다. 우선 들어가서 거인의 가면을 쓴다. 그러면 거대화한 링크로 그냥 때려잡으면 그만이다. 꼬리와 머리만 공격하자. 거인일 때에는 약을 쓸 수 없으니 체력과 마법력엔 조금 주의하자.

이제 마지막 보스를 쓰러뜨렸으면 트윈몰드의 유체를 받고 다시 이상한 풍경으로…

▲마치 특촬물을 보는 느낌이…

체트: *자아 당신들 친구는 다 구했어. 우리들이 할 수 있는 건 여기까지야. 우·리·들·을·불·러라고? 안 말해도 알아. 이번엔 반대로 너희들이 확실히 일해야 해! 시계탑 위에서 부를테니까 그녀석으로 어떻게든 해봐. 알겠지? 왜 그래? 슬픈듯한 목소리를 내고 싶어…? 친·구·를·용·서·해. 친구를 용서해? 용서하라니…뭘? 옛 친구…*

▲친구라는 단수를 썼으미 이건 스탈키드를 가리키는 말인가?

이제 요정의 샘으로 가면 마을의 대요정에게서 최강의 공격아이템 대요정의 검을 받게 된다. 이 검은 C버튼으로 장착해 C버튼으로 공격한다. 하지만 더욱 놀라운 비밀이 있으니….

▲이카나 왕국의 저주는 해제된다

제 6 막

사소한 친구간의 다툼이 재앙을 불러일으키기도 한다는 걸 깨달기 위해 고생한 링크의 한탄은 결국 친구마저 찾지 못하고 편

이제 결판을 낼 때가 왔다. 세 번째 날 밤 12시 이후에 시계탑으로 가자. 처음과 같은 전개가 진행되지만 이 번엔 다르다 즉시 맹세의 호령을 연주하자!

▲전설의 거인들 등장. 모두들 클럭타운으로 모인다

▲오옷! 이건 예바다!!

체트: 머, 멈췄다. 됐어 멈췄어.
트레일: 언니!
체트: 트레일!! 다행이야 제때에 맞춰서 거인들을 부른게 스탈키드에게 적중했군. 이봐 스탈키드 너 무슨짓을 하려고 했었는지 알아!
트레일: 기다려요… 언니, 그런… 스칼키드를… 탓하지 말아요.
체트: 트레일! 왜 감싸주는 거야! 그렇게 혼이 나고도 너 분하지도 않아!
트레일: 외로웠어요… 스탈키드.
체트: 세계를 멸망시키려고 했어! 보통 아이의 레벨이 아니야! 용서 못해!
트레일: 가면의 힘이 그렇게 만들었어요. 스탈키드가 사용하기에도 너무 엄청나게 컸어요.
체트: 주제도 몰랐으니, 눈치채고 있었으면서… 바보라니까 정말!
스탈키드: 확실히 힘을 사용하기엔 짐이 너무 컸던 것 같군…
체트: 그래 바보란 걸 인정하라구! …에?
스탈키드(무쥬라의 가면): 사용할 수 없는 도구는 쓰레기에 지나지 않아. 이자의 역할은이제 끝났다.
트레일: 설마! 저 달은?

▲달이 다시 움직이기 시작한다

체트: 와아아아아앗 이젠 안돼… 빨리 너 시간의 노래! 시간의 노래! 설마 저기갈려는 건 아니겠지… 난 싫어. 너 혼자 가. 트레일도 같이 여기 남아!
트레일: 제가 가겠어요.
체트: 무슨 소리야 트레일! 미쳤어!
트레일: 나 더 이상 도망치기만 하는 건 싫어! 내가 정신만 차렸어도 스탈키드는…
체트: 알았어 내가 간다! 잠시 못본 사이에 누구처럼 건방진 소리를 하게 되었구나. 정말 너희들은 바보같애…;

마지막이다!

달로 올라가면 거대한 나무가 보인다. 나무에는 5명의 아이가 놀고 있다. 그 중 무쥬라의 가면을 쓴 아이에게 말을 걸면 같이 놀자고 하고 최종 보스전으로 들어간다. 하지만! 너무 어렵다. 이렇게 해서 최종보스 무쥬라를 물리친다는 건 어불성설이다. 물론 클리어가 가능하긴 하지만 이것은 체력과 순수한 근성과의 싸움일 뿐. 우선 나무로 가서 무쥬라 이외의 아이들과 대화를 나누자 그 아이들은 링크에게 가면을 달라고 요구한다. 우선 가장 쓸모 없는 가면부터 차례로 내어준다. 4명의 아이들은 각각 짧은 던전에서 숨박꼭질을 한다. 각 던전은 공략이 굳이 필요 없을 것이다. 이렇게 4명의 아이들과 놀고 나면 나무에는 아무도 없게 된다. 이 대 무쥬라의 가면을 쓴 아이와 말을 하자 그러면 그 아이는 가면이 하나도 없는 링크에게 핸디캡으로 귀신의 가면을 주고 자신과 놀자고 한다. 이제 최종 보스전에 들어가면 귀신의 가면을 쓰도록 하자. 대요정의 검이 있다면 대요정의 검에서 검기를 날릴 수 있다. Z주목하고 계속 버튼만 누르면 20초도 안되서 무쥬라를 쓰러뜨릴 수 있다. 가장 무서운 병기를 준 무쥬라… 역시 애는 앤가? 그리고 대망의 엔딩으로.

▲오니로 변하면 간단하게 끝나는 무쥬라

▲각 던전의 가쉽스톤들은 진실의 가면을 쓰고 말을 걸면 가면들을 구할 수 있는 방법을 가르쳐 준다

▲세상은 구해지고 스탈키드도 원래대로 돌아온다

▲가면 장수도 무쥬라의 가면을 받고 사라진다

▲스탈키드는 링크 같은 아이를 본적이 있다고 하는데…

▲다시 여행 떠나는 링크. 다음 작품은 언제일까?

공략 후기

정말 오랜만에 다시 공략을 맡게 되었다. 어려운 게임이란 걸 절실히 느끼고 또 느끼면서 자신에게 한탄했다. 하지만 잠시 독자 입장이었던지라 공략을 하게 되면서 과연 누가 보고 누구를 위해서 만드는 공략인지에 대해 잠시 생각해보는 계기도 되었다. 공략 중 종시 그런 생각을 들게 만들어 준 냉혈님, 晴님, 광전사 님에게 감사 드린다.

GAMEBOYCOLOR

●장르:액션 어드벤처 ●제작사:코나미 ●발매일:4월 27일 ●발매가:4,500엔

눈을 좀더 크게 떠봅시다

메탈기어 -고스트 바벨-

METAL GEAR™
Ghost Babel
© 1987 2000 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

그래픽	★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

이전 PS판으로 발매되었던 「메탈기어 솔리드」로 인해 더욱 유명세를 타게 된 메탈기어가 '고스트 바벨' 이란 부제를 달고 GB에 찾아왔다. GB의 성능상 PS만큼의 화려함은 보여줄 수 없지만 메탈기어 특유의 연출와 긴장감은 충분히 살려내고 있는 게임이다. 또한 메탈기어의 골수팬들이라면 GB의 간결한 그래픽과 사운드 덕분에 예전 시리즈에 대한 향수도 느낄 수 있을 것이다. 그런데… 컬러 전용….

공략 … 나치스

시작 화면의 메뉴설명

1 뉴 게임(NEW GAME)

게임을 처음부터 시작한다. 이때 게임의 난이도도 고를 수 있는데 이지(EASY), 노멀(NORMAL), 하드(HARD), 베리 하드(VERY HARD)의 4가지 중에서 한 가지를 고를 수 있다. 각각의 난이도에 따라서 출현하는 아이템과 적의 위치, 개수 등이 달라질 수 있으며 또한 난이도가 높아질수록 적의 사고력도 높아지게 된다. 메탈기어를 처음 해보는 플레이어라면 이지를 권하고 싶다.

2 컨티뉴(CONTINUE)

게임을 일정시점에서부터 다시 이어서 한다. 그 일정시점은 게임의 상황 중 중요하다고 여겨지는 부분이 된다. 물론 언제나 세이브는 가능하지만 곧바로 그 상황에서 이어서 할 수 없는 경우가 많으니 주의를 요한다.

▶세이브 장면

3 스테이지 셀렉트(STAGE SELECT)

한 번 클리어한 적이 있는 스테이지 중 한곳을 골라서 다시 플레이할 수 있다. 스테이지 선택 시에 클리어 타임과 랭크가 표시되며 그보다 좋은 성적을 내면 갱신된다. 게임을 한 번 클리어했을 경우에는 스페셜(SPECIAL) 모드를 선택할 수 있게 된다. 이 모드에서는 한 스테이지마다 3가지의 미션이 준비되어 있으며 각 미션마다 일정한 클리어 조건이 준비되어 있다. 물론 각 스테이지의 미션마다 성적도 표시된다.

4 VR 트레이닝(VR TRAINING)

가상의 공간에서 실제상황과 비슷한 식으로 훈련을 받을 수 있는 모드이다. 크게 스네이킹 모드(SNEAKING MODE)와 웨폰 모드(WEAPON MODE), 어드밴스드 모드(ADVANCED MODE)로 나뉘어져 있지만 처음부터 모든 모드를 즐길 수는 없고 어느 정도 클리어해야 한다. 각각의 모드마다 다양한 설정 및 미션선택이 가능하므로 특히 이 시리즈를 처음 접하는 사람들이라면 충분히 연습해두는 것이 좋다.

5 VS 배틀(VS BATTLE)

컬러 게임보이의 무선 통신기능을 이용하여 사람끼리 대전을 펼칠 수 있는 모드이다. 기본적으로 게임보이 본체와 게임 소프트가 2개씩 필요하다.

6 옵션(OPTION)

화면 안에 표시되는 레이더의 유무를 설정할 수 있고 또한 자동으로 자막을 넘기는 스킵기능의 유무도 설정할 수 있다.

등장 인물 소개

솔리드 스네이크(Solid Snake)

전작에서도 그랬고 이번 작에서도 주인공인 인물. 원래 '폭스하운드'에 있었지만 몇 년 전에 그곳을 떠나 지금은 알래스카에서 남몰래 생활하고 있다. '아우터 헤븐'에서 메탈기어를 쓰러뜨렸던 전적으로 인해 항간에서는 '전설의 영웅'이라 불리고 있다. 하지만 정작 자신은 못마땅하게 여기는 듯…. 게임 상에서는 과묵하고 무뚝뚝해 보이지만 의외로 솔직한 성격인 것 같다.

로이 캠벨(Roy Campbell)

오프닝에서 알래스카로 솔리드 스네이크를 찾아가는 인물. 솔리드 스네이크와는 오래 전부터 짝을 이루어서 여러가지 작전의 임무를 수행해 왔었고 이번에도 역시 마찬가지. 그러나 이번 사건에는 뭔가 복잡한 사정이 있는 듯하다. 게임 내에서는 거의 전반적으로 진행을 지시해주는 인물이다. 무전 연락의 주파수는 140.85.

메이 링(Mei Ling)

MIT 여대생으로서 뛰어난 머리를 가진 여성이다. 작전을 직접 수행하는 스네이크를 보조하기 위해 작전에 파견된다. 그래서 게임 내에서도 레이더의 설명이나 세이브 등의 보조적인 역할을 맡고 있다. 앞의 두 사람과 마찬가지로 「메탈기어 솔리드」에도 출연했었다. 그녀의 무전연락 주파수는 140.96이다.

브라이언 맥브라이드(Brian McBride)

오프닝과 게임 내에서의 소개에도 나오듯이 미국의 CIA공작본부(DDO) 이프리카 지국의 정보관이다. 특별히 중요한 정보는 제공해주지 않지만 잡다한 주변정보를 많이 알려준다. 그가 말하는 형식을 보면 대체로 너무 단정적이고 뭔가 강요하는 듯한 느낌을 많이 주는데…. 주파수는 141.52이다.

크리스 제너(Chris Jenner)

스네이크 이전에 작전지역으로 파견된 부대원. 여성이며 연약해 보이는 외모와는 어울리지 않게 군대에 지원했다고 하는데…. 게임 내에서 그녀는 자신을 제외한 부대동료들을 모두 잃고 도주하던 도중에 스네이크들과 만나게 되었다고 한다. 이후 스네이크에게 적지 않은 영향을 주는 중요한 인물이다. 그녀가 주는 정보에는 유효한 것이 많으므로 자주 연락하도록 하자. 주파수는 140.25이다.

위젤(Weasel)

본명은 '로나르트 렌센브링'이지만 게임에서는 별명인 '위젤(족제비)'로 통한다. 직업은 용병으로 스네이크와 맞먹는 실력파라고 알려져 있다. 하지만 이번 작전에서는 직접 참가되지 않고 스네이크를 보조해 주는 역할만을 담당하고 있다는 점이 약간 이상하다…. 용병쪽에 대한 지식이 풍부하므로 게임 내에서 보스 등의 특별한 적과 싸울 때 그에게 연락하면 유리한 정보를 줄 것이다. 주파수는 141.80이다.

제임스 하크스(James Harks)

신형 메탈기어의 개발 치프. 꼬마일 때부터 '신동'이라 불렸던 일렉트로닉스, 로봇공학 방면의 천재. 그의 별명은 '지미 위저드'이다. 본 게임에서는 메탈기어와 함께 연행되어 지레프에 의해 수감된 상태이다. 꽤 건방진 면이 있으며 자기 중심적인 사고를 지니고 있다는 것이 약간 문제.

'장군'(The General)

'간드라 해방 전선', 통칭 '지레프'라고 하는 무장집단의 지도자로서 자신의 강렬한 카리스마와 '이상'을 내세워 많은 무리들의 지지를 얻고 있다. 이번에 고용한 용병과 강탈한 메탈기어를 이용하여 무언가 큰일을 꾸미고 있는 듯한데…. 게임 내에서 수수께끼의 열쇠를 쥐고 있기도 하다.

블랙 챔버

간단히 말하자면 지금은 지레프에 의해 군사고문으로서 고용된 용병집단이다. 게임 중에 등장하는 크리스의 정보에 의하면 그 구성원은 총 4명이라고 한다. 구성원의 자세한 특징은 게임진행 대사를 보면 자연히 알게 된다. 어쨌든 개개인마다 대단히 뛰어난 실력을 지니고 있음에는 틀림없다. 이들 역시 의문에 쌓여 있는 점이 너무 많다….

화면설명

기본적인 화면설명

- A-스네이크를 나타낸다. 플레이어의 조종으로 여러가지 행동을 취하게 된다.
- B-적 병사. 보통 화면내를 감시하며 돌아다니거나 움직이지 않고 그 자리에 서있다.
- C-레이더. 현재 위치한 지역의 간단한 구조와 함께 적이나 탄의 위치(노란점)를 확인할 수 있다.
- D-지금 장비하고 있는 무기를 나타낸다. 무기 밑의 숫자는 남은 탄의 개수를 의미한다.
- E-지금 장비하고 있는 아이템을 나타낸다. 소비 아이템은 밑에 남은 개수가 숫자로 표시된다.
- F-스네이크의 체력을 나타낸다. 후반으로 갈수록 게이지가 늘어난다.

조작설명

평상시	
방향키	스네이크의 이동 및 니키타 미사일의 조작 등
A 버튼	직접공격(주먹) 및 벽에 붙었을 때 두드리기. 또는 설치된 폭탄의 파괴
B 버튼	무기의 사용 및 폭탄설치
SELECT 버튼	메뉴 화면을 불러냄
START 버튼	포복자세를 취함. 한 번 더 누르면 원상태로

메뉴 화면	
방향키의 상하	아이템 선택
방향키의 좌우	무기 선택
B 버튼	레이션의 사용(선택후에)
SELECT 버튼	메뉴 화면 취소
START 버튼	무전연락 화면 표시

무전연락

메뉴 화면에서 스타트버튼을 누르면 무전기 화면이 나온다. 이때 방향키의 좌우로 일정한 주파수를 맞춘 후에 A버튼을 누르면 전화를 사용하듯이 걸 수 있다. A버튼 대신에 방향키의 위를 눌러도 걸 수 있다. 또한 방향키의 아래를 누르면 미리 기록된 주파수들 중 선택해서 간단하게 걸 수도 있으니 되도록 그쪽을 이용하자.
무전연락은 스네이크 쪽에서 거는 것 이외에도 다른 사람들로부터 걸려올 수도 있다. 어쨌든 이들에게서 유용한 정보를 얻을 수 있는 경우도 있으므로 진행이 막힐 때 한 번씩 연락을 해보자. 그리고 게임의 기록을 할 때도 이 무전연락이 필요하다.

▶메모리 기능을 이용하면 편리하다

등장 아이템 및 무기

■레이션(レーション)
손상된 체력의 회복시켜 주는 아이템이다. 메뉴 화면에서 이것을 선택한 후에 B버튼을 누르면 사용할 수 있으며 장비해두고 있으면 체력이 0이 되었을 때 자동으로 사용된다. 초반에는 체력을 거의 완전하게 회복시킬 수 있다.

■ID카드(IDカード)
일종의 카드키이며 1에서 6까지의 레벨이 붙어있다. 게임 내에서는 일반적으로 열 수 있는 문과는 달리 근처에 잠금 장치가 붙어있는 특수한 문들이 있다. 그리고 이 카드를 장비하고 있는 상태에서만 그러한 문들을 지나갈 수 있게 된다. 하지만 ID카드에 표시된 레벨까지의 문만 열 수 있다는 점은 유의하자.

■발연통(ハツエントウ)
연기를 발생시킬 수 있는 도구이다. 이것은 처음부터 소지하고 있으며 주로 적외선 센서의 감별에 사용된다. 장비한 상태로 센서 앞에 대기하고 있으면 적외선을 볼 수 있다.

■서멀 고글(サーマル・ゴーグル)
물체마다 가지고 있는 열을 영상화시키는 도구이다. 너무 어두워서 육안으로 주위를 살펴볼 수 없는 장소에서 이것을 장비하고 있으면 주위를 볼 수 있다. 또한 적외선 센서까지 감지할 수 있는 기능을 갖추고 있다.

■골판지 상자 R, Y, B
(ダンボールR, Y, B)
주위에서 흔히 볼 수 있는 바로 그 골판지 상자이며 이름 뒤에 붙어있는 R, Y, B는 상자의 색깔을 나타내는 것이다.
R(레드)이 빨간색, Y(옐로우)가 노란색, 그리고 B(블루)는 파란색을 뜻한다. 이 색깔의 의미는 스테이지를 진행하면서 알 수 있다.
이 상자의 중요한 용도는 다름아닌 위장이다. 상자를 장비하고 있는 동안에 스네이크는 화면상에서 상자를 뒤집어 쓴 모습으로 나타나 적들의 시야에서 벗어날 수 있다. 적의 감시가 심하거나 몸을 숨길 곳이 없는 곳에서 상자를 뒤집어쓰고 가만히 있으면 웬만해서는 들키지 않는다. 하지만 적 병사나 감시 카메라의 시야 안에서 움직이면 정체가 드러나게 되므로 조심해야 한다. 또한 적에게 발견되어 추적을 받고 있는 상태에서는 위장이 통하지 않는다는 점을 명심하자. 그리고 되도록 넓은 장소나 통로의 한가운데 같은 부적절한 장소에서의 위장은 피하는 것이 좋다.

■지뢰 탐지기(ジライタンチ器)
전자파를 이용해서 땅속에 묻힌 지뢰를 찾아낼 수 있는 탐지기이다. 이것을 장비하면 화면상의 레이더에 노란 점으로 지뢰의 위치가 표시된다.

■나이트비전 고글
(ナイトヴィジョン・ゴーグル)
이것도 어두운 곳에서 주위를 볼 수 있게 해주는 도구이다. 하지만 서멀 고글과 다른 점은 보통 주위가 밝을 때와 상황이 완전히 똑같다는 것과 적외선 센서의 감별은 불가능하다는 것이다.

■가스 마스크(ガスマスク)
독가스로부터 몸을 안전하게 지켜주는 도구. 독가스가 퍼져있는 지역에서(화면전체가 노란 지역) 이것을 장비하고 있으면 화면 밑에 표시되는 'O_2게이지'의 감소속도가 느려지게 된다. 그 외에 방진기능 쪽의 성능은 미지수.

■바디 아머(ボディ・アーマー)
이것을 장비하면 스네이크가 입는 피해량이 감소한다.

■파이브세븐 피스톨
(ファイブセブン・ピストル)
핸드건의 한 종류. 장비한 상태에서 B버튼을 누르면 탄을 쏠 수 있다. 게임을 진행하면서 방음장치인 서프렛서(サプレッサー)를 얻으면(자동으로 장착되어 짐) 총을 쏠 때의 소음이 제거되어 탄을 발사하더라도 적에게 들키지 않는다. 평상시 사용하기에 가장 좋은 무기이다.

■R5(R5)
어설트 라이플 계통의 사격무기이다('럿지 레이서 5'라고 착각하지 말자). 역시 장비하고 나서 B버튼을 누르면 쏠 수 있으며, B버튼에서 손을 떼지 않고 계속 누르고 있으면 연사가 가능하다.

■지뢰(ジライ)
B버튼을 누르면 스네이크의 바로 앞의 지면에 설치되며 이것을 밟으면 사정거리 내에 있는 자들은 모두 피해를 입는다. 설치된 지뢰는 포복자세로 접근함으로써 회수할 수 있으니 참고하길.

■니키타 미사일(ニキータミサイル)

무선조종 형식의 유도 미사일이다. B버튼으로 미사일을 발사한 후에 방향키를 이용하여 날아가는 방향을 조종할 수 있다(8방향 조종 가능). 이때 사용자는 움직일 수 없으므로 꼭 주위를 살피고 나서 사용하는 것이 좋다. 미사일이 날아가는 도중에 다시 B버튼을 누르면 즉시 터지게 되고 자신의 위치를 들키지 않으므로 잘 이용하자. 미사일의 위치는 레이더에도 나타난다.

■그레네이드(グレネード)

쉽게 말해서 수류탄이다. 장비하고 난 후 B버튼을 누르면 투척할 수 있으며 위력은 강한 편이다. 투척하면 포물선을 그리며 떨어지므로 사정거리를 잘 파악해 두는 것이 좋다. 방향키를 이용하여 투척하고 싶은 곳으로 던지자(수류탄 계열의 무기는 전부 마찬가지).

■스턴 그레네이드 (スタン・グレネード)

섬광 수류탄으로서 B버튼을 누르면 투척할 수 있다. 물체 등에 닿으면 섬광을 일으키며 터지기 때문에 잠시 화면이 새하얗게 되어 적들의 시야를 마비시킨다. 이 굉장한 섬광을 이용해서 적을 기절시킬 수도 있지만 보스 급에게는 잘 통하지 않는 듯.

■채프 그레네이드 (チャフ・グレネード)

전자의 흐름을 방해하는 수류탄. 투척한 후 폭발과 동시에 화면상의 전자기기가 모두 정지되어 버린다. 주로 적의 무인 감시용 도구들을(감시 카메라 및 무인 사격기 등) 무력화시키는데 쓰인다. 하지만 이때의 전파장해 효과로 인해 레이더를 볼 수 없게되니 주의하자.

■C4(C4)

플라스틱 폭탄이며 피해범위가 넓다(폭발하는 무기는 전부 마찬가지). B버튼을 누르면 그 자리에 설치할 수 있으며 그후 A버튼을 누르면 폭파시킬 수 있다. C4의 설치는 최대 4개까지 가능하며 당연히 설치한 곳에서 떨어져 어느 정도 거리를 두고 폭파시키는 것이 안전하다. 주로 허술한 벽을 뚫는데 많이 쓰이며 메탈기어(하반신)와 싸울 때 큰 도움이 되는 무기이다.

그 밖의 참고사항들

언제나 소리를 조심하자

주인공인 스네이크는 어디까지나 적의 기지에 잠입하는 것이 목적이다. 따라서 은밀하고 신중한 행동을 해야 한다. 적에게 정체를 들키게 되면 일대 다수의 상황이 되므로 상당히 불리한 상황에 처해지며 클리어 후에 매겨지는 랭크에도 나쁜 영향을 준다. 적에게 발견되지 않기 위해서 가장 신경써야 할 것이 바로 여러가지 행동에 따른 소리의 발생이다. 적의 병사들은 이상한 소리가 나면 거의 낌새를 느끼고 즉시 추적해오는 경우가 대부분이기 때문이다.

우선 바닥의 지형에 따라 소리가 다른 장소에 신경써야 한다. 일반적인 땅이나 바닥과는 달리 이동시 티가 날 정도로 이상한 소리를 내는 지형이 있다. 이런 지형에는 주로 물이 여기저기 고여있는 곳과 구멍난 철판이 깔려져있는 곳이 그에 해당된다. 이런 지형의 위로 지나가면 각각 특이한 소리가 나기 때문에 만약 적 병사가 근처에 있다면 들키기 쉽다. 특히 이런 지형 주위에는 병사가 졸고 있는 곳이 많으므로 만약 다른 마땅한 길이 없을 때는 곤란한 상황에 처하게 되는데…. 하지만 이런 소리를 제거하려면 이동속도는 느려지더라도 포복자세로 그곳을 지나가면 된다. 포복자세로 지나가려 할 때 적 병사가 한 명일 때는 쉽지만 만약 다수라면 적들의 시야에 주의해야 한다.

다음에는 무기의 사용에 따라 발생하는 소리이다. 일단 사격무기를 적들이 있는 곳에서 무심코 사용하게 되면 그때 발생하는 소음 때문에 십중팔구 들켜버리게 된다. 그렇지 않은 특수한 몇몇 장소에서는 그냥 사용해도 무방하지만 항상 주의를 기울여야할 것이다. 그러나 방음장치를 장착한 파이브세븐 피스톨은 적의 시야를 피한 상태에서 쏘기만 하면 별 상관이 없기 때문에 평상시에도 주력무기로 사용할 수 있다. 그리고 폭발을 일으키는 무기들(일부 수류탄 계, 폭탄 계, 미사일 계)은 굉장한 소리가 발생하기 때문에 순식간에 들켜버리고 만다. 그러므로 특수한 상황에 필요할 때를 제외하고는 거의 사용하지 않는 것이 좋다. 이러한 단점 및 뛰어난 위력 때문에 이런 무기들은 보스와 싸울 경우에 많이 쓰인다.

그 외에 적 병사를 쓰러뜨리는 경우에도 주의해야 한다. 적 병사들이 많이 근접해 있는 곳에서 그중 한 명을 공격한다면 다른 병사들이 낌새를 알아차리는 경우가 있다. 바로 병사를 공격해서 쓰러뜨릴 때도 소리가 발생하기 때문이다. 또, 벽을 두드려서 일부러 나는 소리를 이용할 때도 신중하게 판단하자. 이 경우에는 적을 따돌리기 위해서 소리를 내는 것이기 때문에 방심하기가 쉽다. 하지만 때때로 의도한 것과는 달리 엉뚱한 곳에서 적 병사가 다가오기도 하므로 역시 주변의 상황을 확실히 파악하고 나서 사용하자.

▶적의 시야는 이정도이다

시야에 익숙해지자

적들에게는 일정한 시야의 범위가 정해져 있으며 이 시야에 들어가게 되면 적에게 발각되어버린다. 따라서 이들의 시야범위를 잘 익혀두는 것이 필요하다. 아무리 적이 스네이크 쪽을 향한 상태라고 해도 시야의 범위에서 벗어나 있으면 아무런 상관이 없으므로 때로는 대담하게 행동하는 것도 필요하다. 일반적으로는 병사들보다 감시 카메라의 시야범위가 좀더 길고 넓다.

시야를 피하는 방법에는 거리를 떨어뜨리는 것뿐만이 아니라 장애물이나 벽을 등지고 숨는 방법과 포복해서 낮은 곳에 있는 공간으로 숨는 방법, 상자로 모습을 위장하는 방법 등이 있다. 그러나 이러한 방법 모두 추격을 받고 있는 동안에는 별 쓸모가 없다는 것에 유의하자. 그리고 장애물을 등지고 숨는 경우에는 높이 및 대각선 방향에도 신경을 쓰는 것이 좋다.

발견되었을 때는 어떻게…

적의 시야에 발견되었을 경우에는 경보가 울리며 적에게 추적을 당하게 된다. 이때에는 적에게 보이지 않는 곳으로 신속히 도망가야 하는데 그것이 여간 까다로운 게 아니다. 발견되는 즉시 주위의 모든 일반통로가 개방되며 사방에서 적들이 집요하게 쫓아온다. 그리고 화면내에 레이더가 표시되던 곳에 카운터(999부터)가 뜨는데 그것이 0이 될 때까지 도망에 성공하면 다시 회피 카운터가 뜬다. 이 경우에는 적들의 추격이 주춤해지는데 안전한 상태에서 카운터가 0이 될 때까지 기다리면 다시 평소의 상태로 돌아가게 된다. 하지만 적의 추격이 끝난 것은 아니므로 안전한 곳을 찾아 숨죽이며 기다려야 한다. 또 적에게 들킨다면 카운터는 처음과 같이 999로 되돌아가므로 상당히 골치가 아플 것이다.

일단 적의 추격을 따돌리는 데는 넓고 탁 트인 곳보다는 좁고 복잡한 구성으로 되어 있는 곳이 좋다. 또한 적들은 무조건 스네이크가 있는 방향을 향해서 다가오므로 장애물을 사이에 두고 방향을 이리저리 바꾸면 적을 헤매게 할 수도 있다. 추격을 하는 적 병사들끼리 간격이 많이 벌어져 있다면 제일 가까운 적을 공격해서 물리치고 도망가는 것도 좋다. 하지만 옆에 숨어 있다가 공격하는 방법은 통하지 않으므로 소음 방지가 된 파이브세븐이나 직접공격을 사용하자. 그리고 이때 레이더는 볼 수 없으므로 육안으로 적의 위치를 확인해야 한다는 점에 유의하자.

변칙적인 회피방법도 있는데 이것을 이용하면 거의 완벽하게 추격의 상태에서 벗어날 수 있다. 바로 화면전환을 이용하는 것이다. 스네이크가 있는 지역의 화면 끝에 있는 통로나 일정한 방으로 이어진 문을 지나면 화면이 전환된다. 그후 조금만 기다렸다가(카운터 80에서 100정도가 적당하다) 들어왔던 곳으로 다시 나가서 화면전환시키자. 그리고 그 행동을 계속 반복하면 시간이 걸리더라도 안전하게 위험을 벗어날 수 있을 것이다. 또한 발견되어도 적 병사들이 추격해오지 않는 특수한 지역도 있으므로 잘 이용하자.

▲예를 들어 여기에 이렇게 있다가…(스테이지 2의 한 장소)

▲이런 식으로 계속 화면을 건너뛰며 시간을 보내자

스토리 및 스테이지 소개

※참고로 이 공략은 NORMAL로 플레이 한 것입니다.

오프닝

한 비행기가 하늘을 날아가고 있는 모습이 비추어지며 그 안에는 솔리드 스네이크가 타고 있다. 그는 얼마 전에 있었던 일을 회상하고 있는 중이었다.

캠벨: 오랜만이야, 스네이크.
스네이크: 이제 당신과 만날 일이 없을 줄 알았는데…. 뭘가 마시겠소?
캠벨: 스카치로 부탁하네.
스네이크: 그러고 보니 당신은 얼음도 안 넣은 '싱글 몰트'를 스트레이트로 마신 적도 있었지.
캠벨: 기억하고 있었나…. 이 집은 어디서 구했지?
스네이크: 스스로 지었소.
캠벨: 목수의 재능이 있는 줄은 몰랐는데. 자네가 폭스하운드(FOXHOUND)에서 나간 지 벌써 3년이 지났나…. 세월 참 빠르군. …알래스카에서의 생활은 어떤가?
스네이크: …대령, 그런 잡담을 하려고 부대를 이끌고 일부러 여기까지 왔소?
캠벨: ….
스네이크: 그렇다면 귀찮은데.
캠벨: …지금 세계는 핵공격의 위기에 처해있네. 그 위기에서 세계를 구할 수 있는 사람은 자네뿐일세. 협력해주지 않겠나.

▲재회한 두 사람

스네이크: 협력? …나에게 거부할 권리라도 있는 것처럼 말하는군.
캠벨: 있고 말고. 억지로 자네를 움직일 수 없다는 건 잘 알고 있네. 그러나 자네는 받아들일 거라고 믿네. 다른 누구도 아닌 바로 자네 자신을 위해서. 우선 이야기를 들어보게.
스네이크: ….
캠벨: 7일 전에 미 육군의 극비 작전에 따라 남미로 향하고 있었던 'C-58 갤럭시'란 수송기가 갑자기 자취를 감춘 사건이 있었네.
스네이크: 테러 사건이오?
캠벨: 그러하네. 하지만 진짜 문제는 수송하던 짐이지.
스네이크: …설마 그게 핵 병기?
캠벨: 그렇지. 게다가 예전 것도 포함해서.
스네이크: ?
캠벨: 바로 메탈기어지.
스네이크: 뭐라고!?

▲다시 나타난 메탈기어

캠벨: 사실이네. 지상 어떤 장소로든 핵을 날릴 수 있는 핵 탑재 2족 보행 전차. 세계의 핵 전략을 순식간에 뒤엎을 수 있는 악마 같은 대량 파괴 병기…

스네이크: 그렇지만 메탈기어는 내가…

캠벨: 그래. 자네가 7년 전에 아우터 헤븐(OUTER HEAVEN)에서 파괴했었지. 하지만 메탈기어의 전략적 유효성을 높이 사고 있었던 미국 정부는 아우터 헤븐에서 얻은 그 데이터를 극비리에 옮겨와서 계속 개발하고 있었던 거네. 이번에 그걸 싣고 남미로 향했던 것은 비밀 연습이 목적이었던 것 같더군.

스네이크: 그런 말도 안돼는 일이…

캠벨: 같이 수송기에 타고 있었던 메탈기어의 개발자들도 행방불명이네. 메탈기어가 테러용으로 사용되는 것을 두려워한 정부는 목적지를 신속하게 추적했지. 그리고 마침내 오늘 그것을 밝혀내는 데 성공했네.

스네이크: 어디였소?

캠벨: 진드라일세.

스네이크: 진드라?

캠벨: 그래. 아프리카 중앙에 위치한 작은 나라지.

스네이크: 지금은 내전이 벌어지고 있는 곳이군. 아마 진드라의 소수민족이 그들의 분리독립을 요구하며 무장봉기를 일으켰다던가… 분쟁을 해결하기 위해서 국제연합(國連)에서 PKF(평화유지군)도 파견했다고 들었는데.

캠벨: 세상에서 동떨어져 있는 사람이 뉴스는 보고 있었던 모양이군. 메탈기어를 탈취한 자들은 그 소수민족 측의 무장조직이네. 진드라 해방전선(GINDRA LIBERATION FRONT)이라고 하며 보통 지레프라고 하지. 카리스마적 지도자인 '장군', '아우구스틴 에그아본'이 이끌고 있는 무장집단이네. 그들이 산악 지역에 구축한 난공불락의 무장요새 '갈에드' 때문에 진드라 정부군은 물론 PKF도 함부로 손을 쓸 수가 없는 형편일세. 게다가 최근에는 실력이 뛰어난 용병들을 군사고문으로서 다수 고용했다는 정보도 들어와 있네. 메탈기어를 강탈한 것도 아마 그 용병들일 테지.

▲「장군」의 면상. 카리스마가 느껴지는가

스네이크: 메탈기어로 핵을 쏜다고 위협해서 독립을 얻어 낼 작정인가…

캠벨: 스네이크, 나와 함께 진드라에 가주지 않겠나. 자네의 힘이 필요해…. '전설의 영웅'이 지니고 있는 힘이.

스네이크: 그런 식으로 부르지 마시오. 나에게 있어서는 살인자로서의 별명에 지나지 않소.

캠벨: 자네는 알고 있을 텐데. 독재 군사 세력이 메탈기어를 손에 넣게 된다면 어떻게 되는지를…. 그들은 핵 사용을 주저하지 않을 걸세. 그렇게 된다면 수백만의 사람들이 죽게 되지.

스네이크: …대령. 난 더 이상 폭스하운드에 소속된 사람이 아니오.

캠벨: 생각이 없다는 건가?

스네이크: 그냥 가주지 않겠소? 난 이곳 알래스카에서의 조용한 생활이 마음에 들었거든.

캠벨: 생각을 바꿀 수는 없겠는가?

스네이크: 없소.

캠벨: 지레프의 본거지…무장요새 갈에드가 위치한 곳이 이전 아우터 헤븐이라고 불렸던 곳이라고 해도?

스네이크: 뭣?

캠벨: 그래. 7년 전에 자네가 메탈기어를 파괴하고 '영웅'이 되었던 바로 그곳일세.

스네이크: …뭔가 관계라도 있소?

캠벨: 모르네. 하지만 지금 확실한 것은 아우터 헤븐에 메탈기어가 있다는 걸세. 단순한 우연이라고 생각하나? 이 사건의 뒷면에는 반드시 뭔가가 있을 거야.

스네이크: 나보고 직접 확인해보라는 것이오?

캠벨: 같이 확인해보고 싶다고 말하는 거지.

스네이크: …과거가 연관된 것이라면 직접 나설 수밖에 없을 것이다. 그런 생각을 한 거요?

…

캠벨: 결말을 짓지 않겠나. 모든 것은 그곳에 있네.

스네이크: …. 작전에 대해 설명해 주시오.

캠벨: 자네의 임무는 무장요새 갈에드에 잠입해서 포로를 구출하고 조립이 끝나기 전에 미리 메탈기어를 파괴하는 것일세. 작전의 총책임자는 국가안전보장 담당이며 대통령 보좌관인 스티브 가드너….

스네이크: 정부의 NO. 2가 몸소 나선다고?

캠벨: 미국의 최고 기밀에 관련된 것이 도난을 당하고 그것이 테러에 사용될지도 모르는 일이네. 그가 나서는 것도 당연하겠지.

스네이크: 미국에 있어서 일대 사건이라는 거군.

캠벨: 아니지. 미국이 아니라 세계지. 그밖에 하나 더. 육군 최강의 특수부대인 델타포스가 자네보다 먼저 갈에드에 잠입해 있네. 그들과 협력해서 작전을 성공해 주게나.

스네이크: 그건 누가 알려준 거요?

캠벨: 육군 참모장…. 존 파커일세.

스네이크: 육군의 우두머리 말인가.

캠벨: 메탈기어는 육군이 주도해서 개발되어지고 있었지. 육군으로서는 자신들의 힘으로 어떻게든 해보고 싶은 것이겠지. 그 외의 4명의 사람들이 자네를 무전연락으로 지원해줄 걸세. 우선 메이링.

▲귀여운 메이 링…(헉, 무슨 말을…)

스네이크: 어리군. 군인으로는 보이지 않는데.

캠벨: MIT의 여자 대학생이네. 이번 작전에서 자네가 사용하게 될 신형 레이더와 무전 시스템을 개발한 천재 소녀지. 작전의 기록(세이브)도 그녀가 담당하고 있네. 레이더와 무전에 대해서 설명을 듣고 싶거나 기록하고 싶을 때에는 그녀와 연락을 취하게. 주파수는 140. 96이네.

캠벨: 브라이언 맥브라이드. CIA공작본부(DDO) 아프리카 지국의 정보관이지.

▲당연히 전혀 귀엽지 않은 맥브라이드

스네이크: CIA라고…

캠벨: 그렇게 싫은 표정 짓지 말게나. 맥브라이드는 이번 작전을 실질적으로 제안한 사람이기도 하니까. 진드라의 정세에 대해서도 상세하게 알고 있지. 작전의 배경과 지레프, 또는 진드라의 동식

▲'X-MEN'에 나올 법한 얼굴이다…

GameBoyColor POWER 공략왕!

물에 대해서 듣고 싶은 것이 있으면 그에게 물어 보게. 주파수는 141.520이네.

캠벨: 로나르트 렌센브링. 통칭 위젤. 용병이네.

스네이크: 들어본 적이 있지. 위젤(족제비)과도 같이 방심할 수 없는 남자인 것 같은데.

캠벨: 어쨌든 실력만큼은 확실하지. '전설의 영웅' 솔리드 스네이크와 필적한다고 하는 평판이 나 있거든.

스네이크: 어째서 그는 작전에 직접 참가하지 않았소?

캠벨: 미국 정부는 자네를 더 높이 사고 있다는 거라네.

스네이크: …믿을 수 없군.

캠벨: 어쨌든 위젤은 용병의 세계에서는 상당한 실력자일세. 세계의 용병에 대해서 지식이 풍부하지. 지레프는 상당한 실력의 용병을 고용했다고 하니 번거로운 적이 있다면 그에게 연락하게. 주파수는 141.80이네. 유효한 정보를 줄 거야.

캠벨: 그리고 작전의 지휘는 내가 하겠네. 주파수는 140.85이네. 무슨 일이 있다면 바로 연락해주게. 최대한 도와줄 테니.

▲어딘가 고민이 있는 듯한 얼굴(아닌가?)

스네이크: …대령. 당신은 2년 전에 폭스하운드를 그만두지 않았었소? 어째서 이 작전에 참가하게 된 거요?

캠벨: 이 작전은 자네만이 성공시킬 수 있네. 그리고 난 자네를 알고 있기 때문에 불러오게 된 것이지.

스네이크: 단지 그뿐이오?

캠벨: …. …나에게도 다시 마주쳐야만 하는 과거가 있지. 그런 것일세….

스네이크: ….

회상은 끝나고 다시 비행기 안에서의 시점으로 바뀐다.

캠벨: 스네이크. 아우터 헤븐…아니 갈에드 상공에 도착했네.

스네이크: 낙하 준비는 다 끝났소.

캠벨: 부탁하네.

스네이크: 알고 있소. …. 모든 것은 여기에 있다는 얘기인가….

스테이지 1

낙하에 성공한 스네이크. 곧 무전연락이 들어온다.

▲참고로 필자는 높은 곳을 싫어한다…

스네이크: 여기는 스네이크…. 대령. 들리시오?

캠벨: 다행히 낙하에 성공한 모양이군.

스네이크: 새벽의 스카이다이빙처럼 가뿐하지. 예정대로 적의 요새에서 남쪽 3킬로 떨어진 포인트에 도착했소. 상당히 엄중한 경비가 서있군. 벌써부터 망을 보고 있는 모습이 보이는데.

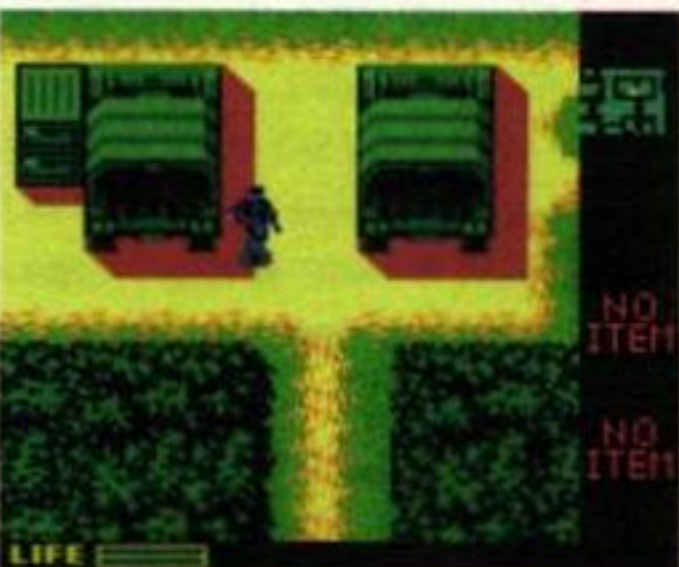
캠벨: 스네이크. 적에게 들키지 않도록 조심하게나.

메이 링: 레이더를 보면 적의 움직임을 쉽게 알 수 있을 거에요. 일단 보는 방법을 설명해 드리죠. 오른쪽 상단에 레이더가 보이죠? 커다란 점이 스네이크. 그 밖의 점이 적의 병사예요. 알았죠? 하지만 적에게 발견되면 레이더를 볼 수 없게 되니까 조심하세요.

캠벨: 자네의 임무는 적의 무장요새 '갈에드'에 잠입한 후 미리 잠입해 있는 멜타포스와 협력해서 기술자를 구출하고 메탈기어를 파괴하는 것이네. 내가 무전으로 지시를 내리지. 주파수는 140.85이네. 무슨 일이 있으면 연락해 주게. 무전을 사용하고 싶을 때는 셀렉트버튼을 누르고 스타트버튼을 누르게. 이쪽에서 연락이 있을 때는 먼저 무전을 켜겠네(CALL이라고 표시됨). 그 소리가 나면 수신해주게.

메이 링: 세이브를 하고 싶을 때는 저에게 연락하세요. 주파수는 140.960이에요.

캠벨: 우선은 요새의 정면으로 나간다. 지금 자네가 있는 정글에서 북쪽을 향해 빠져나가게.

스네이크: 알았소.

드디어 시작이다. 수신을 끝내고 나면 우선 적 한 명을 발견할 수 있을 것이다. 적에게 들키지 않으려면 적의 시야에서 피해야만 한다. 다른 곳을 향했을 때 들키지 않도록 피해 가는 것이 가장 좋지만 적의 뒤나 옆에서 주먹을 날려 기절시킨 후 움직이는 방법도 있다. 처음의 위치에서 오른쪽 길로 접어들면 트럭 2대가 있는 곳을 발견할 수 있다. 이 트럭 안에서 레이션을 얻을 수 있다.

▲좀 쉬어라

▲트럭 안으로 들어갈 수 있다

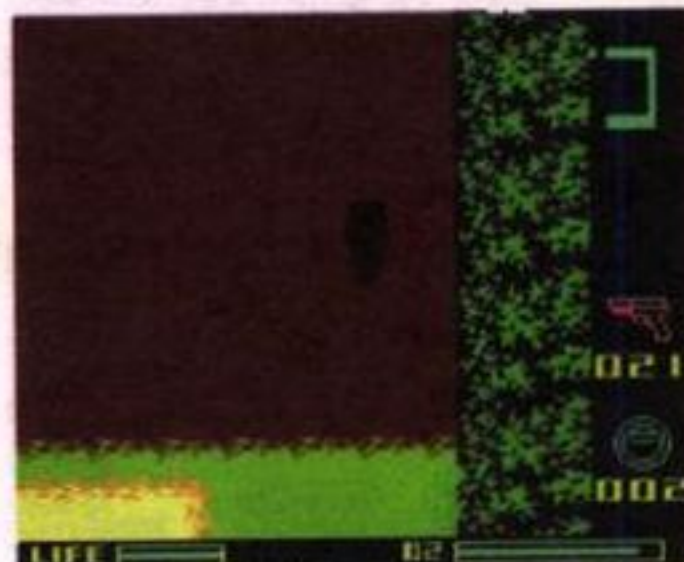
시작 지점에서 계속 위쪽으로 가면 화면이 바뀌고 다음 지역에 들어서게 된다. 이곳은 좀더 복잡하고 병사의 수가 많다. 하지만 역시 시야에만 조심다면 괜찮다. 여기서도 오른쪽으로 향하면 트럭 2대를 볼 수 있고 안에서 탄환을 얻을 수 있다. 하지만 총이 없다면 무용지물. 이보다 우선 화면 왼쪽 상단에 있는 아이템 상자를 얻도록 하자. 그러면 총을 얻을 수 있고 나중에 탄환도 얻을 수 있게 된다. 참고로 약간 흐린 수풀(대부분 길로 나와있다)은 지나갈 수 있는 곳이며 더불어 건너편의 적의 시야에도 주의해야 한다. 자칫하면 적에게 들켜서 사방에서 추격을 받게 된다. 적을 물리치더라도 곧 계속해

▲여기에 총이 있다

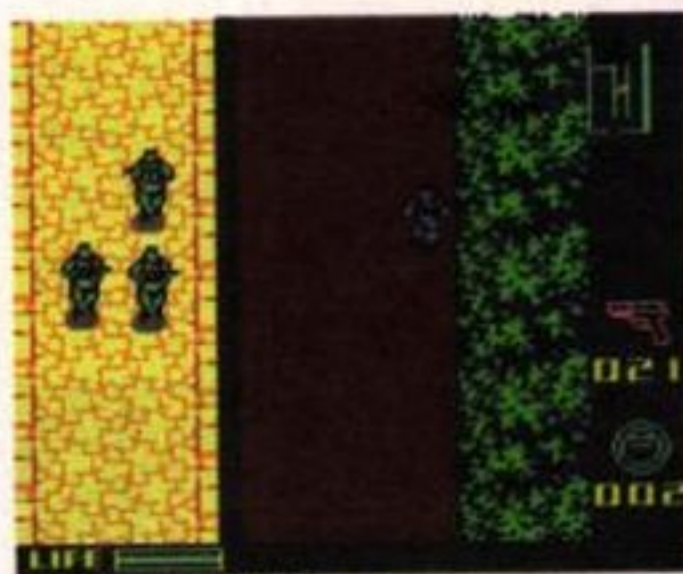
서 들이닥치니 다른 곳으로 회피하여 안전해질 때까지 기다리자.

▲이런 수풀은 지나갈 수 있다

위쪽으로 통하는 길로 가면 넓은 지역으로 오게 된다. 들어가자마자 들에서 한가하게 잠을 자고 있는 적을 볼 수 있으므로 무시해도 상관없지만 바로 옆에 있는 다른 적에 주의하자. 이곳의 왼쪽에서는 아이템을 얻을 수 있다. 계속해서 위쪽으로 올라가면 이번에는 얕은 늪이 가득한 지역을 만나게 된다. 여기서는 적들이 산발적으로 흩어져 있으므로 숨기가 어렵다. 하지만 늪에서 포복상태를 취하면 늪 아래로 몸을 숨길 수 있다. 그러나 그런 상태를 유지하는 데는 제한 시간이 있다(화면 밑의 O_2게이지). 게이지

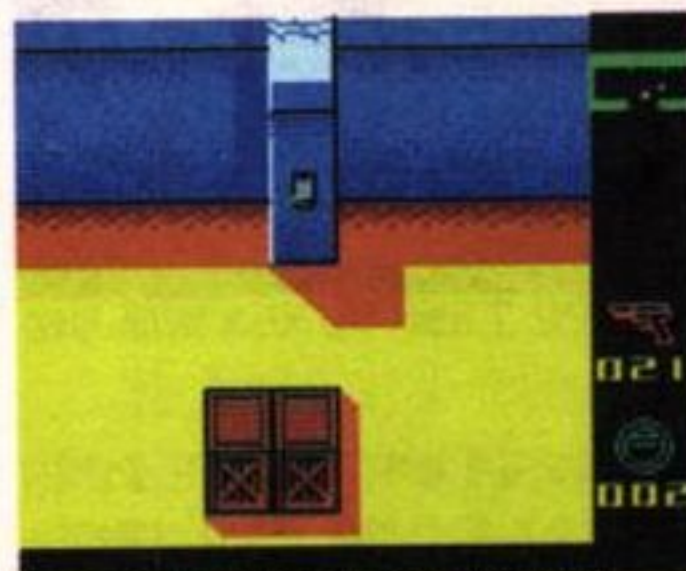
▲졸고 있나

▲O_2 게이지에 주의하며 이동하자

가 다 줄기 전에 적이 없는 곳으로 가서 한숨을 돌린 후 다시 늪 아래를 통해서 위로 서서히 전진해 가자. 여기서는 대체로 오른쪽에서 통과하는 것이 편할 것이다.

다리가 있는 곳까지 왔다면 골은 이제 바로 앞이다. 우선 왼쪽에 있는 아이템을 얻고 난 후 다시 오른쪽으로 향하자. 다리 위에는 경비가 삼엄하므로 지나가기에는 무리가 있다. 그래서 늪의 아래를 통해서 위로 가야하므로 게이지에 주의해서 지나가자. 그러나 화면 오른쪽에 바짝 붙어서 뛰어가도 된다. 곧장 위로 가면 클리어.

▲이렇게 가면 안전하다

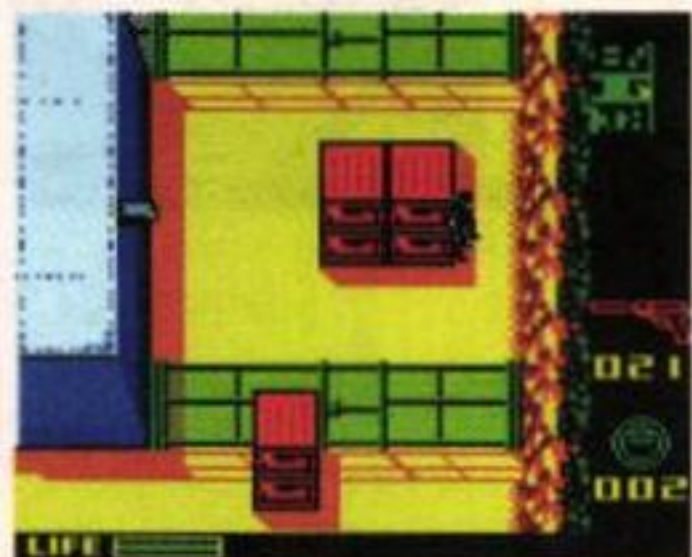
스테이지 2

캠벨: 스네이크, 괜찮나?
스네이크: 나쁜 소식이겠군.
캠벨: 어떻게 알았지?
스네이크: 당신이 그런 식으로 해서 좋은 소식을 알려 준 적은 거의 없었으니까. …그래서?
캠벨: 미리 갈에드에 잠입했던 델타포스가 괴멸당한 것 같네.
스네이크: 사실이오?
캠벨: 사실이네.
스네이크: 그러나 델타포스라고 하면 미국 육군 최강의 특수부대잖소. 그 부대가 그렇게 간단하게 당했다는 것이오?
위젤: 델타포스를 뛰어넘는 상대가 있다는 것이지.
스네이크: ?
위젤: 적이 고용한 용병은 특A 클래스에 랭크되어져 있는 강자들 뿐이야. 오랫동안 일선에서 물러나 있었던 당신은 모르겠지만 현역인 난 잘 알고 있지. 녀석들과 싸우게 되면 내게 연락해.
스네이크: 어드바이스라도 해 주겠다는 건가?
위젤: 그래. 나는 그것 때문에 고용되었으니까 말이야. 받은 보수만큼 일하는 것이 내 원칙이지. 내 주파수는 141.80이야. 잊지 말라구.
스네이크: 기억해 두지.
맥브라이드: CIA의 맥브라이드다. 우리들의 적인 진드라 해방전선, 통칭 지레프를 보통의 반정부 게릴라정도로 생각하면 안돼. 그들은 진귀한 금속 및 마약을 밀수출함으로써 연간 5000만 달러 이상의 자금을 얻고 있지. 그들은 그 돈으로 블랙 마켓에서 최신형의 무기만을 사들여서 무장하고 있네. 조심하게. 나는 CIA공작본부(DDO) 아프리카 지국에 소속되어 있네. 지레프뿐만이 아니라 진드라의 기후, 풍토, 동식물 등에 대한 정보도 제공해 줄 수 있지. 나의 주파수는 141.52이네.
스네이크: 알았소.
캠벨: 스네이크, 작전을 속행하게. 적 요새 갈에드에 잠입해야 하네.
캠벨: 스네이크, 우선 갈에드의 내부에 잠입하게. 적의 경비도 정글에서보다 더 엄중할 터. 특히 감시 카메라를 조심하게.

일단 여기서 주의해야 할 것은 벽에 붙어 있는 감시 카메라들이다. 그러니 감시 카메라의 움직임을 잘 파악해서 안전하게 이동하도록 하자. 시작부분의 바로 앞에는 감시카메라가 있으므로 아래쪽으로 붙어서 오른쪽으로 이동하자. 곧바로 감시 중인 두 명의 적들과 만날 수 있는데 위에 있는 병사는 아래쪽으로만 다니면 안심이므로 가까이 있는 병사에 주의하자. 다시 오른쪽으로 이동하면 한 병사가 문을 열고 나오는 것을 볼 수 있

▲앞으로 계속 스네이크를 괴롭힐 감시 카메라

▲여기로 들어가면 '서프렛서'를 얻을 수 있다

다. 그 열린 문으로 들어갈 수 있지만 그전에 오른쪽에 있는 방으로 들어가 보면 병사들끼리의 교대모습을 볼 수 있고 곧 아이템을 얻을 수 있을 것이다.

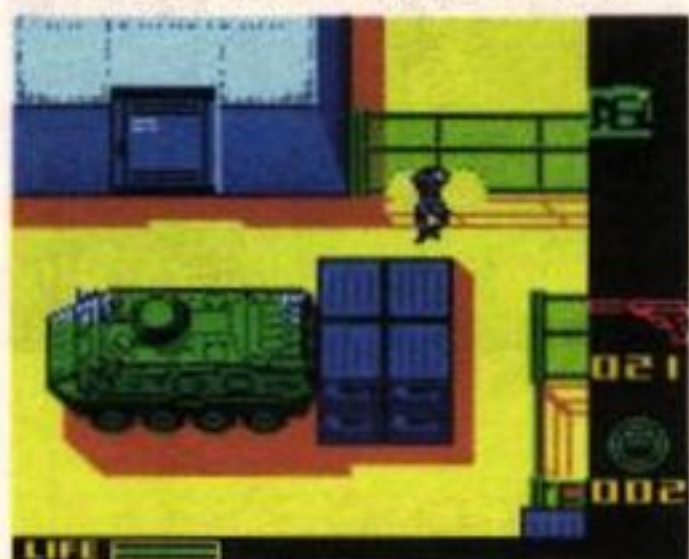
안으로 들어왔다면 엄폐물들을 잘 활용하여 몸을 숨기면서 다니자. 당연히 적의 수는 상당히 많으며 한 번이라도 적에게 발견된다면 회피하기가 상당히 어렵다. 그러므로 수시로 레이더를 살피는 습관을 들이자. 괜히 적을 쓰러뜨리다가는 다른 적에게 발견되기가 쉬우므로 가급적 피해 다니도록. 길은 크게 오른쪽으로 가다가 빙 둘러가게 되어있다. 중간마다 있는 방들은 한 번씩 둘러봐서 아이템을 보충하도록 하자. 하지만 안에도 적이 있을 수 있으므로 주의하자. 진행하다 보면 옆에 잠금장치가 달린 철조망 문을 보게 되는데 아직은 지나가지 못하므로 아래쪽에 있는 통로로 가자.

▲엄폐물을 잘 이용하자

▲이런 문은 그 레벨이 맞는 카드가 있어야 지나갈 수 있다

세로로 길게 늘어진 통로에서는 중앙에서 거대한 문을 볼 수 있다. 하지만 그곳으로는 지나가지 못하므로 왼쪽에서 가장 밑에 있는 문을 통해서 들어가자. 그리고 나무상자가 즐비하게 놓여져 있는 길로 향하도록 하자. 이곳에서는 꽤 좁은 통로에서 병사와 마주치게 되는데 튀어나온 상자 뒤에 숨어 있다가 바로 옆까지 접근해 올 때 기절시키고 지나가자. 나무상자가 있는 곳을 지나 위로 올라오면 좀 넓은 공간에 도착할 수 있다. 당연히 여기서는 몸을 숨기기가 곤란하다. 되도록 벽 쪽으로 붙어 다니면서 감시가 사라질 때를 노리자. 적이 지키고 있는 위쪽의 방에는 아무 것도 없으므로 괜히 신경 쓰지 말도록. 안전하게 오른쪽으로 진행하다 보면 전차가 있는 곳으로 오게 되고 더 이상 길이 없다. 이때 위에 있는 철조망을 보면 밑이 뜯겨진 부분이 있을 것이다. 포복자세를 취해서 그 구멍을 통과하면 무전연락이 온다.

▲이렇게 숨어 있다가 공격하거나 그냥 지나가자

▲포복자세로 지나가자(개구멍이나…)

140.25
MEMORY
???
よかった…。
私はデルタフォースの
クリス・ジェンナーくんそうです。

▲크리스와의 첫 만남

???: …들립니까? 누군가 응답해주세요…. 여기는…

스네이크: 누구지?

???: 다행이다…. 저는 델타포스의 크리스 제너라고 합니다.

스네이크: 델타포스의 생존자인가?

캠벨: 설명해주지 않았던가?

제너: 예예…. 당신들은 미군의 구출부대입니까?

스네이크: 아니, 당신들과 협력하기로 했었던 불청객이지.

제너: …? …설마 폭스하운드의 사람?

스네이크: 솔리드 스네이크라고 한다.

제너: 당신이!? …소문은 들었습니다만.

스네이크: 어떤 소문을 말하는 거지?

제너: 7년 전에 아우터 헤븐에서 메탈기어를 파괴했던 최고의 에이전트. '전설의 영웅'….

스네이크: 소문 따위는 믿을 수 없는 것이지. 다른 소문에 의하면 난 단지 사람들의 눈에 띄고 싶어하는 살인자이기도 하니까.

제너: …그럼 사실은 어떻습니까?

스네이크: 글쎄. 스스로 판단해보게.

제너: ….

캠벨: 제너, 자네이외에도 델타포스의 생존자가 있는가?

제너: …아니요. 저 빼고는 모두…. 녀석들은 괴물이에요.

스네이크: 녀석들? 그 용병들을 말하는 것인가?

제너: 예…. 특히 리더인 바이퍼라고 하는 녀석는…. 아무리 잠복 기습을 당했다고는 하지만 전혀 대적할 수가 없었어요….

스네이크: 잠복? 그렇다면 작전이 새어나간 것인가?

제너: 물리요. 그렇지만….

맥브라이드: 이건 완벽한 극비 작전이다. 기밀이 새어나갔다는 것은 말도 안돼.

위젤: 과연 그럴까? 동료를 파는 녀석들이야 어디에든지 있다고. 미국 군인은 무엇을 좋아했었더라? 돈, 지위, 명예, 여자, 남자….

맥브라이드: 닥쳐! 스파이가 잠입했을 리는 없어.

위젤: 어째서 그렇게까지 딱 잘라서 말할 수 있지?

맥브라이드: 상세하게 신원조사가 이루어진 사람들만이 이 작전에 관계되어있으니까.

위젤: 과연…. 이미 신용을 받은 사람들이라는 것이군.

스네이크: …대령, 어찌된 거요?

캠벨: 본 작전은 초 기밀 사항으로 이루어져 있네. 정부와 군의 내부에서도 극히 일부만이 알고 있지. 나도 스파이가 있을 가능성은 없다고 생각하네만.

스네이크: …그래, 제너, 이 갈에드에 메탈기어가 있다는 것은 확실한가?

제너: 네, 어디에 있는지는 아직 모르지만…. 이미 조립도 거의 끝난 상태이며 함께 끌려온 메탈기어의 기술자도 다른 건물에 감금되어져 있어요….

스네이크: 그 기술자가 어느 곳에 잡혀 있는지는 아는가?

제너: 죄송해요. 이 갈에드의 어딘가에 있다라는 것 밖에는….

스네이크: 음…. 자네는 어떻게 해서 갈에드의 내부로 잠입했었지?

제너: 배수로를 통해서….

스네이크: 배수로?

제너: 네, 동쪽 벽이 움푹 패인 건물이 몇 개 있었죠? 그 패인 곳에 지하로 통하는 비밀 입구가 숨겨져 있어요.

스네이크: 동쪽 벽이 움푹 파여 있는 건물의 구멍이에서 지하로 들어가면 되는 거지. 알았어. 자네는 그곳에서 되돌아가서 탈출해.

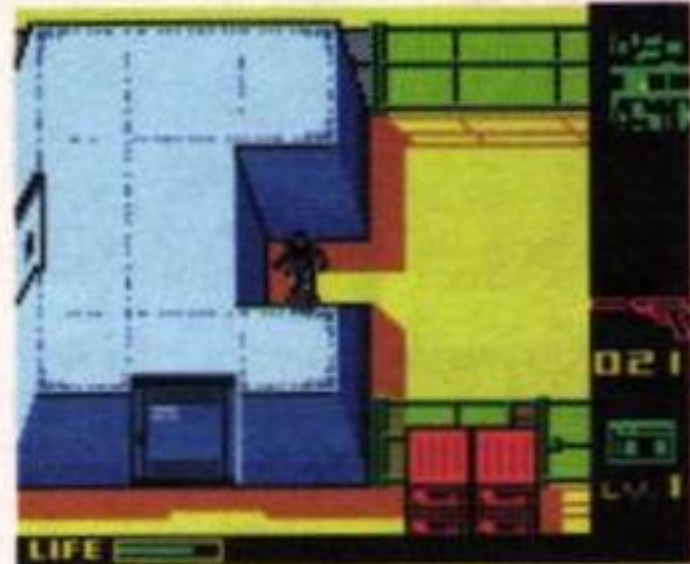
제너: 아니오. 저도 여기 남겠어요.
스네이크: 안돼. 널 스카웃까지 보호해줄 여유는 없어. 자네는 도망쳐.
제너: 싫어요.
스네이크: 제너!
제너: 임무를 놓아둔 채로 도망갈 수는 없어요!
스네이크: 하지만.
제너: 끝까지 해내고 싶어요. 어떻게 해서라도….
캠벨: …전사한 동료들을 위해서…?
제너: ….
스네이크: ….
캠벨: 스네이크. 한 명이라도 더 동료가 있다면 어쩌됐든 도움이 될 거라고 생각된다만…?
제너: 부탁해요.
스네이크: …. …알았어. 그런 강한 의지가 있다면 괜찮겠지.
제너: 고마워요.
스네이크: 갈에드 내부에서 합류하기로 하지. 자네는 될 수 있는 만큼 정보를 모으도록.
제너: 알겠어요.
스네이크: 그때까지 자신의 몸은 스스로 지켜라.
제너: 물론이죠.
스네이크: 너무 위험한 행동은 하지 말고.
제너: 알고 있어요.
스네이크: 그리고….
제너: 아직도 뭔가 남았어요?
스네이크: …크리스라고 불러도 되겠어?
제너: 아직 그렇게 불릴 만큼 친한 사이는 아니라고 생각하는데요?
스네이크: 이제부터 친해지면 괜찮아.
제너: 전우로서 말인가요?
스네이크: 자네 마음대로 생각해.
크리스: 저의 주파수는 140. 25이에요. 갈에드의 내부에 대한 것에 궁금한 것이 있다면 저에게 연락해 주세요.
스네이크: 알았어. 크리스.
크리스: 조심해요. 스네이크.
캠벨: 좋아. 스네이크. 제너가 말했던 배수로의 입구를 찾아보게. 동쪽 벽이 움푹 파인 건물의 구멍이에 있는 입구를 통해서 지하로 잠입하게.

크리스의 말대로 동쪽으로 향하자. 화면의 오른쪽으로 이동하면 된다. 오른쪽의 끝으로 통해있는 곳을 지나서 조사하다보면 아까 볼 수 있었던 잠금장치가 붙은 철조망 문을 발견할 수 있다. 하지만 크리스의 말에 의하면 '카드 1' 이 있어야 그 문을 열 수 있다고 한다. 그럼 그것을 찾도록 하자. 북서쪽에 있는 트럭 안에 그 카드가 있다고 말하는 크리스. 아까 크리스에게 처음으로 연락이 왔던 곳에서 좌측 상단의 길로 진행하다 보면 구석에 있는 트럭을 볼 수 있는데 그 안에 카드가 들어있다.

카드를 얻고 난 후에는 지나갈 수 없었던 문을 통과할 수 있게 된다(카드를 장비해야 함). 중앙의 큰길을 기준으로 우측 하단 부분에 있는 문을 지나면 중앙쯤에 잠금장치가 있는 문이 있을 것이다. 그리고 바로 옆에는 그 한쪽 벽이 패인 건물이 있는데…. 일단 이곳에 비밀 통로가 숨겨져 있는데 움푹 패인 곳으로 들어가서 방향키의 아래쪽을 누르면 들어갈 수 있다(다른 곳에 있는 이런 건물들은 역시 막혀있거나 아이템이 있다). 사다리를 타고 내려가다보면 곧 지하로 통하는 입구를 찾게 된다.

▲이 트럭에 카드가 있다

▲이곳의 문을 열고 들어가자

▲벽에 붙어서 들어가자

▲여기서 밑을 향해 들어가면 된다

스테이지 3

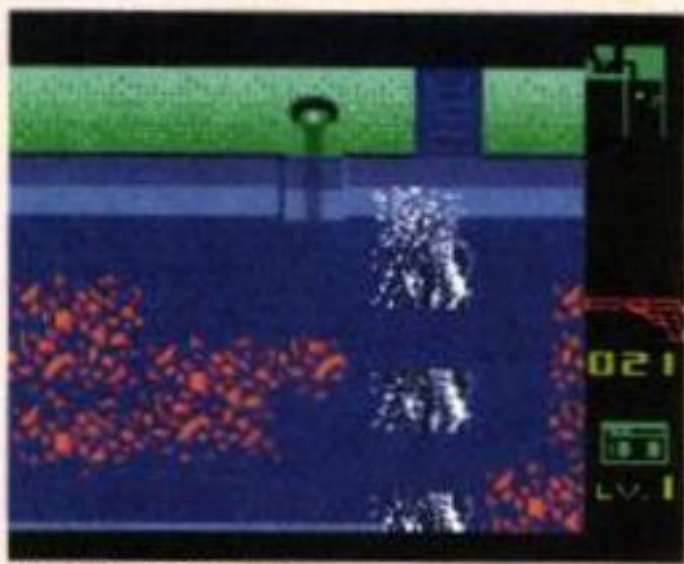
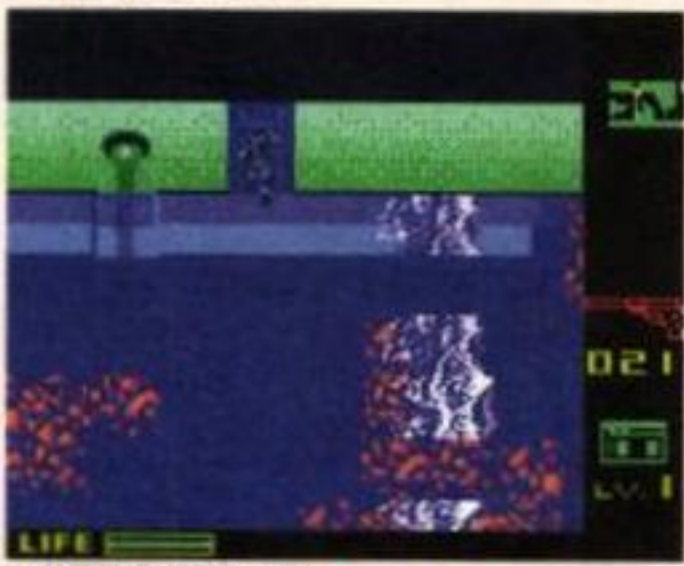
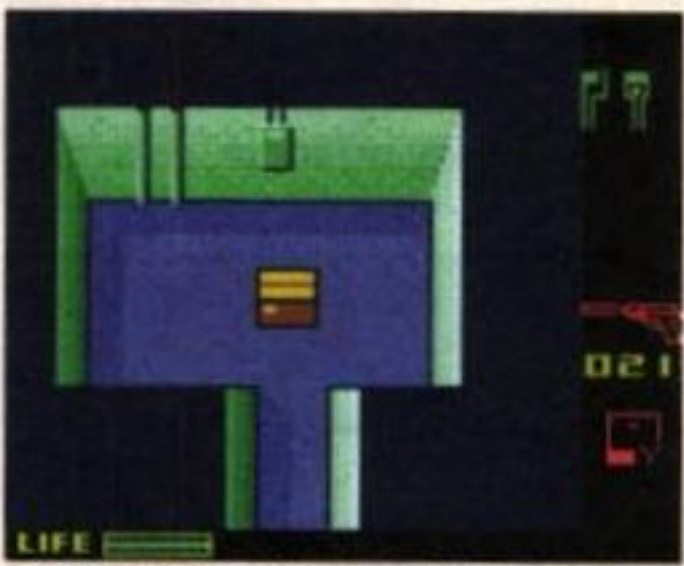
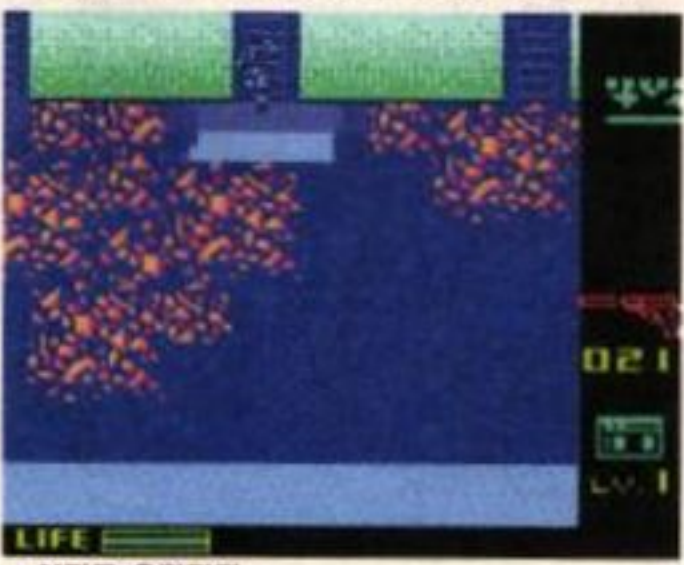
스네이크: 크리스. 배수구의 입구를 통해서 잠입에 성공했어. 자네는 어디에 있지?
크리스: 지금 스네이크가 있는 배수구를 지나서 앞에 있는 건물에 있어요.
스네이크: 바로 근처이군.
크리스: 저는 여기서 정보를 모아보겠어요.
스네이크: 어떻게 해서 말이지?
크리스: 적 병사의 제복을 얻었어요. 지금부터 적으로 변장해서 조사해 볼 거예요.
스네이크: 크리스….
크리스: 걱정하지 말아요. 꼭 기술자가 잡혀있는 곳을 찾아낼 테니까요.
스네이크: 무리하지마.
크리스: 알고 있어요.
스네이크: 곧 자네가 있는 층으로 가겠어. 그곳에서 합류하도록 하지.
크리스: 전 변장 중이니까 무전연락은 할 수 없을 거예요. 그러니까 저를 찾아와서 혼자 있을 때 말을 걸어 주세요.
스네이크: 알았어. 하지만 자넨 적 병사와 같은 복장이잖아? 어떤 방법으로 그 적들 중에서 자네를 발견해 내지…?
크리스: 헤어스타일로 구별하면 어때요? 전 머리카락을 뒤로 묶어 내릴 테니까 알아볼 수 있지 않을까요?
스네이크: 머리 모양으로 말이지…. 하지만 지레프에도 머리가 긴 병사가 많이 있을 텐데?
크리스: 그렇군요…. 그럼 거기에다 빨간 모자를 쓰고 있을 테니 그건 어때요?
스네이크: 과연. 빨간 모자를 쓰고 머리카락을 뒤로 길게 내려뜨린 병사가 자네라는 뜻이군. 알았어.
크리스: 그럼. 스네이크. 나중에 보죠….

이번 스테이지의 목적은 크리스와 합류하는 것이다. 크리스는 스네이크가 있는 배수로를 지나서 앞에 있는 건물에 있다. 우선 배수구를 통과해야 한다. 좌측 상단으로 향하면 기둥들이 가로로 길게 2겹으로 배치되어 있고 그 사이를 병사들이 지키고 있는 것을 볼 수 있다. 이때 바닥에 물이 고여있는

곳으로 지나가지 않는 편이 좋다. 물소리에 의해 병사가 낌새를 알아챌 수 있기 때문이다. 그곳을 지나 위로 올라간 후 오른쪽으로 향하자. 도중에 한 병사가 자고 있기 때문에 아이템을 쉽게 얻을 수 있을 것이다. 진행하다 보면 바닥으로 지나가는 쥐 한 마리를 볼 수 있다. 적들의 감시는 언제나 주의하면서 길을 따라서 가다보면 이번에는 세 마리의 쥐들을 볼 수 있다. 길이 막혀 있는 곳에서는 위쪽으로 나있는 조그만 길로 들어가자. 흙무더기가 쌓여있는 곳에는 사다리가 있는데 매달릴 수만 있게 되어 있으므로 신경쓰지 말고 계속 진행하자.

▲바닥의 물에 주의하자(깜짝!)

▲쥐가 왼쪽으로 가는 이유는…

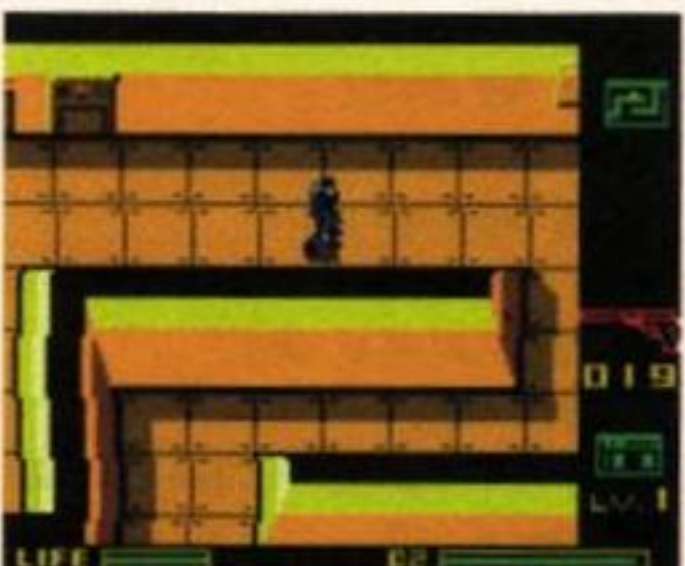
도중에 병사들끼리 이야기를 나누고 있는 모습을 볼 수 있다. 특수 기후(스콜)로 강이 자주 넘치는 바람에 이곳도 불안해져서 철수 명령이 내려졌다는데…. 그럼 이곳으로도 물이 밀려들어온단 말인가? 병사들이 들어간 문으로는 들어갈 수 없으므로 위로 계속 가자. 곧 물이 쏟아져 들어오는 모습을 볼 수 있으므로 서둘러서 이동하자. 진행하는 도중에 물에 휩쓸리게 되면 반대쪽의 벽까지 밀려나게 된다. 이때 물살을 피하려면 간격을 두고 벽에 설치된 사다리에 매달려 있어야 한다. 물살은 레이더에도 표시되므로 가까워지면 서둘러서 사다리에 매달리자. 그 지역을 벗어날 때까지 레이더와 물소리에 주목하면서 열심히 물살을 피하자(물살에 휩쓸리면 에너지가 감소된다). 맨 마지막에 있는 사다리를 통해서 올라가면 몸을 위장할 수 있는 골판지 상자를 얻을 수 있다. 그리고 그 장소에서 왼쪽 2번째 사다리를 통해서도 위로 올라갈 수 있으며 곧 건물로 들어가게 된다.

▲휩쓸리면 골치 아프다

▲사다리에 매달려 있자

▲상자는 꼭 얻고 가자(추하지만 살기 위해선…)

▲여기로 올라가자

캠벨에게서 크리스와 합류하라는 연락이 온다. 앞에서 크리스가 어떻게 변장했는지를 알려줬으므로 그 모습과 닮은 적이 있다면 혼자 있을 때 접촉하면 되지만 과연 어디에 있는 건지…. 이곳은 건물 안이라 좁기 때문에 그만큼 몸을 숨기기가 어렵다. 특히 통로의 양쪽 벽에 감시 카메라가 붙어있는 곳을 주의해야 한다. 올라온 곳에서 좌측으로 가서 길을 따라서 이동하자. 중간에 모자를 쓰고 있는 병사들이 많이 있지만 다 다른 색이므로 크리스가 아니다. 카메라가 두 개 있는 곳에서는 엄폐물을 잘 이용해서 숨어다니자. 그곳을 지나면 사각형의 방이 있고 굵은 기둥이 네 개있다. 주위를 잘 살펴보면 작은 구멍이 있다는 것을 알 수 있는데 포복으로 들어가서 구멍 안에 숨을 수 있다. 하지만 적에게 발각되어 쫓길 때 그렇게 숨었다간 금새 들켜서 신나게 얻어맞을 수 있으므로 조심하자. 우측의 문을 통해서 온 방은 엄폐물이 별로 없으며 모자 쓴 병사 두 명이 감시하고 있는 중이다. 이곳의 바닥은 보통과는 달리 밟으면 소리가 나는 것이 많으므로 포복을 잘 이용하자.

▲주의해야 할 곳 중의 하나

▲소리나는 바닥은 적의 시야를 피해 포복자세로 지나가자

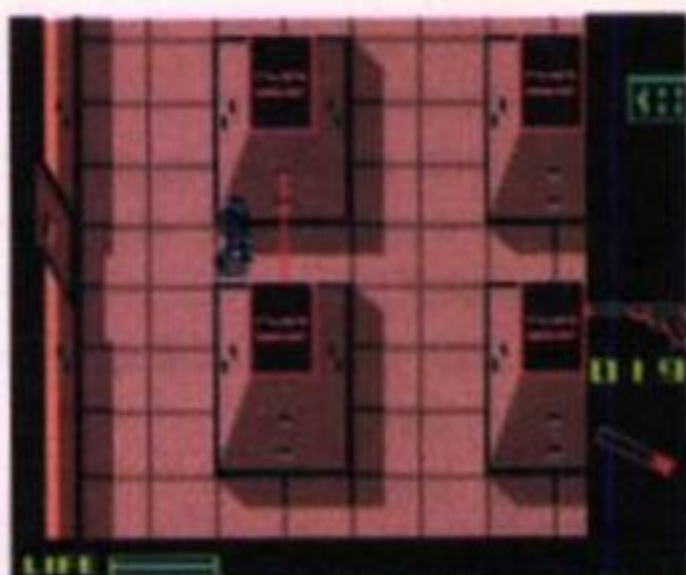
그 방을 지나간 이후에는 좀더 복잡해진다. 여기서 우측 하단 부분에 있는 문으로 들어가서 진행하다 보면 곧 화면이 노래지면서 연락이 온다.

캠벨: 스네이크, 독가스일세! 독가스가 퍼져있는 곳에서는 숨을 쉬면 안되네. 숨을 쉬지 않는 동안에는 O_2게이지가 서서히 줄어들어 가며 그 게이지가 없어지면 LIFE게이지가 빠르게 줄어들지. 어서 가스마스크를 찾게.

▲독가스가 있는 방

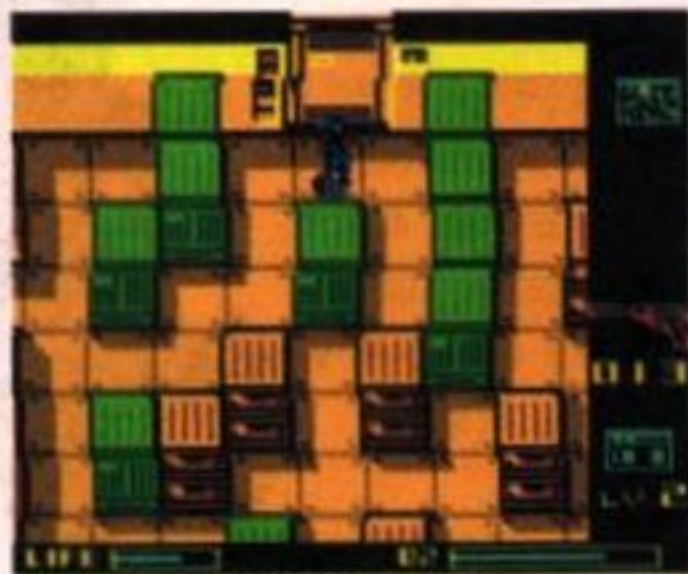
할 수 없이 다른 길을 찾아보자. 여기서 왼쪽에 있는 문으로 들어가 보면 아이템과 함께 빨간 모자를 쓰고 있는 병사를 볼 수 있지만 머리가 길지 않으므로 크리스가 아니다. 다시 그 방을 나와서 오른쪽으로 향하자. 문으로 들어가면 이번에도 무전연락이 오므로 받아보자.

캠벨: 스네이크, 조심하게. 그곳에는 적외선 센서가 퍼져있다네. 그 적외선에 걸리게 되면 경보가 울려서 적에게 들켜버리지. 보통으로는 적외선을 볼 수 없지만 연기를 닿게 하면 볼 수 있을 거네. 스네이크, 뭔가 연기를 낼 수 있는 물건 같은 것 가지고 있지 않나?

여기서는 스네이크가 처음부터 가지고 있는 발연통을 사용하면 된다. 그것을 장비하고 있으면 발생하는 연기로 적외선을 볼 수 있다. 적외선이 나오는 구멍 앞으로 지나가기 전에 대기하고 있으면 적외선을 구별할 수 있으니 천천히 확인하면서 방 위쪽에 있는 문으로 나가자. 그 방의 우측 상단에서는 가스마스크를 발견 할 수 있다(그 옆에 있는 문은 지나갈 수 없다). 그럼 이전의 가스실로 돌아가자. 마스크를 쓰고 계속 진행해서 다음 방의 오른쪽 문까지 진행하자. 그 방에서는 'ID 카드 LV 2'를 입수할 수 있다. 카드를 가지고 마스크를 얻은 장소의 바로 옆에 있었던 문으로 들어가면 엘리베이터를 볼 수 있다.

엘리베이터는 옆에 있는 스위치를 주먹으로(A버튼) 누르면 곧 내려온다. 엘리베이터를 타서 오른쪽에 있는 스위치를 눌러 올라가자. 2층으로 올라와서 주위를 둘러보면 왼쪽과 위쪽에서 문을 발견할 수 있을 것이다. 하지만 왼쪽 문으로는 아직 갈 수 없으니 위로 가자. 중간에 아이템을 얻어가면서(왼쪽 문) 밑 쪽으로 내려가자. 길고 좁은 통로가 꼬여져 있는 곳에서는 병사들을 피하기가 약간 까다로울 것이다. 그러니 벽 아래에 있는 좁은 구멍을 잘 이용해서 안전하게 지나가자.

왼쪽의 문을 통해서 계속 진행하면 다시 적외선 센서가 있는 방에 도착하게 된다. 다시 연기를 발생시켜서 적외선을 확인하며 지나가자. 특히 이곳에 있는 적외선은 일정한 시간 간격으로 나타났다 사라지는 것이 있으므로 유의하자. 그 방에서 위쪽에 있는 문을 지나서 앞으로 조금만 더 가다보면 빨간 모자를 쓰고 머리가 긴 병사를 발견할 수 있다. 그 병사에게 접근해보면 곧 크리스라는 것을 알게 되고 스테이지는 클리어 된다.

▲연기를 발생시키면 확인할 수 있다

▲가스 마스크를 얻는 위치를 잘 기억해두자

▲카드를 얻은 후 이 문으로 나가자

▲지옥의 엘리베이터…(거짓말)

스테이지 4

크리스: 여기라면 들키지 않을 거예요.

스네이크: 천천히 대화를 나눌 수 있겠군.

크리스: …왜 그래요?

스네이크: 아니…. 엘리트포스치고는 상당히 미인이라서.

크리스: …칭찬인가요?

스네이크: 물론. 뭔가 알아낸 것은 있나?

크리스: 네. 메탈기어를 개발한 기술자는 한 명만 남아있는 것 같아요. 이름은 제임스 하크스라고 하죠. 그는 메탈기어의 개발 치프이며 별명은 '지미 위저드'예요. 로봇 엔지니어링 방면에는 널리 이름이 알려진 천재라고 하더군요.

스네이크: 그는 어디에 있지?

크리스: 이 건물의 북쪽에 있는 병고(兵庫)에 갇혀 있을 거예요.

스네이크: 여기서 북쪽에 있는 병고이군.

크리스: 그리고 지레프가 군사고문으로서 고용한 용병은 모두 4명이에요. 거대한 부메랑을 능숙하게 사용하는 슬래셔 호크, 야간 전투의 전문가이자 암살의 달인인 마리오넷 아울, 커다란 화염방사기를 사용해서 모든 것을 닥치는 대로 태워버리는 파이로 바이슨, 그리고 리더인…블랙아츠 바이퍼.

스네이크: 바이퍼…. 독사라는 뜻인가….

크리스: 그들은 2년 전쯤에 나타났죠. 세계 각각에 퍼져있는 분쟁 지대를 돌아다니다가 진드라까지 흘러들어 온 모양이에요. 그들의 실력은 초일류죠. 미국의 특수부대 출신이라는 소문도 있는 것 같아요.

스네이크: 미국…? 그나저나 짧은 시간 동안 이것저것 많이도 조사했군.

크리스: 정보를 모으느라 열심히 노력했거든요…. 놀랐어요?

스네이크: 내가 지켜줄 필요는 조금도 없는 것 같아. …그밖에는?

크리스: ….

스네이크: 뭔가 신경 쓰이는 것이라도 있는 모양이지?

크리스: 그래요…. 이곳에서는 우리 미국사람들이 상당히 미움을 받고 있다는 것 정도….

스네이크: ?

크리스: 그들은 미국이 자신들의 독립을 방해하고 있는 줄로 알고 있어요. PKF에서 파견된 사람들도 미국이 진드라를 지배하기 위해 무력침공을 일으킨 것이라고 생각하죠. 그래서 미국을 쫓아내고 독립을 이룬다는 목적을 앞세운 '장군'의 인기는 하늘을 찌를 정도예요. 저는…우리들이 맡은 임무가 이 나라 사람들에게 도움이 되는 것이라 믿고 있었어요. …하지만…설마 우리들이 하고 있는 일이란….

스네이크: 크리스, 자네는 왜 군인이 되었지?

크리스: 네…? 음…그렇군요…. '확실한 것'을 얻고 싶었다는 것 정도면 될까요?

스네이크: '확실한 것'?

크리스: … '정의'라던가 '이상'이라든지…. 살아가는 데 필요한….

스네이크: …크리스, 전장에서 살아남기 위해 필

요한 것은 단지 살고싶어하는 본능 뿐이야.

크리스: ….

스네이크: 나는 자네가 죽지 않았으면 좋겠어.

크리스: ….

스네이크: 일단 임무를 마치는 것이 먼저야. 어떻게든 살아남는 것만을 생각해.

크리스: 네…그래요…. 그렇게 할게요. 지금은….

스네이크: 나는 하크스를 구하러 가겠어. 메탈기어에 대한 뭔가 쓸모 있는 정보를 얻을 수 있겠지.

크리스: 알겠어요. 제가 카드 3을 가지고 있으니까 그걸 이용해서 문을 열고 지나갈게요. 그러니 제 뒤를 따라오세요.

스네이크: 크리스….

크리스: 왜요?

스네이크: 괜찮겠어?

크리스: 걱정하지 말아요. 변장하고 있으니까 들킬 염려는 없을 거예요.

스네이크: 그런 뜻이 아냐.

크리스: …. 응…알았어요…. 고마워요. 그럼 먼저 갈게요.

크리스가 떠나고 나면 캠벨에게서 연락이 온다. 이번 스테이지의 목적은 메탈기어의 개발 치프인 제임스 하크스 박사의 구출이다. 크리스의 말에 의하면 박사는 이 건물의 북쪽에 있는 병고에 잡혀있다고 했다. 우선 크리스의 뒤를 따라가서 건물의 북쪽으로 나가야만 하는데….

이제부터 크리스가 나간 문을 따라서 지나가자. 앞으로도 방이 바뀔 때마다 크리스가 방향을 알려주므로 잘 따라가야 한다. 중간에 화면이 바뀌어도 크리스가 안 보이는 경우가 있는데 당황하지 말고 엘리베이터를 타서 1층으로 내려가도록 하자. 그후 계속 크리스를 따라 가다보면 북쪽으로 나오게 된다.

크리스: 하크스 박사가 잡혀있는 병고는 여기서 북동쪽에 있어요.

스네이크: 알았다. 우선 동쪽으로 가면 되는 거군. 자네는….

크리스: 전 발전소 쪽을 둘러보고 올게요.

스네이크: 발전소?

크리스: 네. 발전소에서 갈에드의 모든 전력을 담당하고 있죠. 하지만 뭔가 수상해요.

스네이크: 뭐가 수상하다는 거야?

크리스: 아무리 중요하다고는 해도 묘하게 많은 병사가 출입하고 있거든요. 뭔가 수상한 일이 벌어지고 있는 것 같아요. 조사해보고 올게요. 잘하면 메탈기어를 발견할 수 있을지도 모르죠.

스네이크: 크리스….

크리스: 괜찮아요. 걱정하지 말아요. 그럼, 조심해요. 스네이크.

크리스는 발전소로 향하고 다시 캠벨로부터 연락이 온다. 발전소의 조사는 크리스에게 맡기고 스네이크는 북동쪽으로 향하라는 내용. 동쪽으로 가다보면 한 병사가 어떤 스위치를 조작하여 문을 열고 들어가는 모습을 볼 수 있다. 이곳은 다섯 개의 문으로 이루어진 퍼즐을 풀어서 가야한다.

퍼즐 푸는 법

문 다섯 개를 각각 위에서부터 1, 2, 3, 4, 5라 칭하고 스위치 네 개도 각각 위에서부터 A, B, C, D라 칭하자. A 스위치는 문 1, 3, 5의 개폐를, B 스위치는 문 2와 3의 개폐를, 그리고 C 스위치는 각 문을 위로 두 칸 이동시키는 기능을 담당하고 있다. D 스위치는 문들을 모두 닫히게 하는 리셋기능을 가지고 있다. 이 스위치들을 이용하여 문들의 개폐되는 것과 위치변환을 적당히 섞으면 풀 수 있을 것이다. 못 풀겠다는 사람은 스위치를 A-B-C-C-C-B의 순서대로 누르자.

문을 전부 여는 데 성공했으면 위로 지나가자. 철조망 안에 개들이 돌아다니고 있고 (들어갈 수는 없다) 왼쪽으로 길이 이어져 있다. 중간에 바닥에 앉아있는 새들에게 접근하면 놀라서 시끄럽게 하므로 다가가지 말자. 그리고 위쪽으로 길이 이어지는데 다시 정글이 나타난다. 이곳에서 돌아다니는 개들은 상당히 피하기가 어려우며 한 번 들키게 되면 상당히 빠른 스피드로 쫓아와서 집요하게 공격한다. 따라서 실수로라도 들키게 되었다면 잠시 화면을 벗어났다가 다시 들어오는 것이 좋다. 개는 병사와 달리 시야범위가 넓고 킴새도 잘 알아차리므로 아예 먼 거리에서 총으로 잡는 것도 좋다.

진행하다보면 좀 넓고 복잡한 정글이 나오는 데 이곳에는 왼쪽과 오른쪽 양쪽에 길이 있다. 먼저 왼쪽의 길에는 새들이 많이 있으며 더 나아가면 개들이 지키고 있다. 오른쪽의 길에는 트럭에서 아이템을 얻을 수 있으며 주로 개들이 많이 있다. 양쪽 다 마지막에는 열리지 않는 문과 그 옆에서 어떤 장치를 볼 수 있다. 그것은 바로 문을 열 수 있는 장치인데 문제는 그와 반대에 있는 문이 열린다는 것이다. 따라서 어차피 왼쪽 코스와 오른쪽 코스 둘 다 한 번씩은 돌아다녀야 한다. 약간 편하게 가고싶다면 오른쪽길이 좀더 좋을 듯 (참고로 여기서는 화면 안을 날아다니며 스네이크를 방해하는 부메랑이 있다. 누가 다루는지는 나중에 알 수 있다). 어쨌든 문을 열고 그 안에 있는 아이템을 얻은 후 위쪽의 문을 지나가자. 그러면….

???: 솔리드 스네이크!

스네이크: 누구냐!?

호크: 나는 슬래셔 호크….

스네이크: 델타포스를 괴멸시킨 용병 중의 한 명인가!?

호크: 그렇다. 그 녀석들 별거 아니더군.

스네이크: 어째서 날 알고 있는 거냐!?

호크: 모를 리가 있겠냐. 솔리드 스네이크…. 특별한 이름이니까. 특히 우리들 '블랙 쳄버' 에게 있어선….

스네이크: 블랙 쳄버?

호크: 이곳의 병사들은 '장군' 에게 도취되어 따르는 듯하다만 우리들은 녀석이 내세우는 이상, 즉 선진국으로부터의 진정한 독립같은 것에는 흥미없다. 어쨌든 최고의 특수부대는 폭스하운드가 아니다. 바로 블랙 쳄버다! 그것이 옳다는 걸 지금부터 증명해주지. 널 처치해서 말이지. 받아라!

스네이크: 부메랑인가!?

호크: 그건 너희들이 멋대로 부르는 이름일 뿐이지. 내가 자란던 부족에서는 '월갈' 이라고 부른다. 오랜 전통을 자랑하는 긍지높은 무기지. 이 무기로 널 저 세상에 데려다 주마. 아우터 헤븐. 이전에 네가 명성을 떨쳤던 장소가 이번에는 네 무덤이 될 것이다. 덤벼라!

보스 슬래셔 호크

이 녀석의 주무기는 부메랑. 그 커다란 부메랑을 던져서 스네이크를 공격해 온다. 호크가 서있는 곳은 스네이크가 있는 곳보다 한 단계 높은 지형이므로 직접공격은 불가능하다. 또한 총도 지형의 차이 때문에 거의 맞출 수가 없다. 그러므로 수류탄을 이용한 투척 공격을 해야 제대로 된 타격을 입힐 수 있다. 호크가 부메랑을 던지기 전에 수류탄을 던져서 데미지를 입히고 부메랑을 던지면 날아가는 방향의 반대쪽으로 피하자. 그리고 그런 공격방법을 몇 번 반복하면 된다. 호크의 에너지를 반정도로 줄이면 대사가 나온다.

호크: 매는 우리 부족에게 있어서는 토템. 즉 수호신이지. 이 매가 곁에 있는 한, 난 질 수 없다! 가라!

공격 방법을 바꾸는 호크. 이제부터는 주로 매를 이용하여 공격한다. 그런데 이 매의 공격이 상당히 까다롭다. 유도탄처럼 스네이크를 따라다니며 연속으로 공격해온다. 그리고 호크 자신은 왼쪽, 오른쪽으로 뛰어다니며 자주 위치를 바꾸므로 데미지를 입히기가 힘들다. 이때는 호크가 향하는 지점에 한 발 앞서서 미리 수류탄을 던져놓으면 호크가 오다가 맞게된다. 투척 타이밍이 중요하지만 워낙 폭발 범위가 넓기 때문에 그리 큰 문제는 없을 것이다. 또한 수류탄의 남은 수에도 신경쓸 것(이게 더 중요). 호크가 갑자기 멈추는 때가 있는데 이때는 부메랑 공격을 해온다는 것이다. 부메랑의 궤도는 전과는 달리 지그재그 형식이므로 그대로 정면에 있다가는 피하기 어렵다. 호크가 움직임을 멈췄다면 바로 옆으로 빠지는 것이 좋고 미처 그렇지 못했다면 궤도 사이의 간격을 노릴 수밖에 없다. 호크의 에너지를 전부 줄이면 클리어.

스네이크: 왜 나를 노리는 거냐?

호크: 너희들은…내가 돌아갈 곳을 빼앗았다….

스네이크: ?

호크: …난…오스트레일리아에서 너희들이 '아보리지니'라고 부르는 부족에서 자랐다. 하지만 그 부족 출신은 아니었지. 난 버려진 자식이었던 거야. 아버지와 어머니는 나를 감싸주었고 족장의 반대에도 불구하고 날 키워주셨다. 그러나…나를 보는 주위의 시선은 언제나 차가웠어. 모두 모여서 한창 이야기를 나누고 있다가도 내가 다가가면 금새 대화를 멈추고 이리저리 떠나가 버렸지…. 언제나 그런 일들이 반복되었다…. 난…부족의 규율인 '타브'를 누구보다도 잘 지켰다…. 그들에게 동료로 인정받기 위해서 노력했지…. 노력했었다고…. 그렇지만…. 아버지와 어머니가 돌아가시자 난 부족을 떠나게 되었지…. 결국 그들의 동료로서는 인정받지 못했던 거야….

스네이크: ….

호크: 그때부터 세계 각지를 떠돌아다녔지…. 그렇지만…어디를 가더라도 난 외부인 취급을 당했어…. 아무도 날 알아주지 않았던 거야. 그러나 바이퍼는 달랐어. 날 블랙 챔버의 동료로서 따뜻하게 맞아주었지…. …그랬던 것을…. 나의 집을…너희들이…!

스네이크: 무슨 말이지?

호크: …난 죽는다만…복수는…바이퍼가 반드시…갚아줄 거야…. …깨달아라…우리들의 분노를…슬픔을…!

스네이크: ?

호크: …내 시체는 그대로 내버려 둬라. 스네이크…. 그게 타브(규율)기 때문이지…. 나의 혼은…이 매가 고향으로 이끌어줄 거야…. …. 아아…. 이제야 돌아갈 수 있겠군…. 이번에는…모두에게 인정받을 수 있겠지…?

슬피 울며 떠나가는 매를 뒤로하며 스네이크는 병고로 들어선다.

스테이지 5

역시 캠벨에게서 연락이 온다. 이 건물 어딘가에 있는 하크스 박사를 구출하라는 것. 출발 지점에서 왼쪽으로 가보면 아이템과 함께 밑으로 이어진 사다리를 발견할 수 있다. 하지만 그 앞에 있는 문은 지금 갖고 있는 카드 2로는 열리지 않으므로 갈 수 없다. 오른쪽의 길에도 아직 열리지 않는 문이 있어 진행은 불가능하다. 결국 엘리베이터를 타면 2층과 지하 1층에 갈 수 있다.

우선 지하 1층에 대해 설명하자면 먼저 오른쪽에 안 열리는 문이 있다. 엘리베이터의 위쪽으로 난 길로 향하자. 들어가자마자 보이는 감시 카메라와 소리 나는 바닥에 위치한 병사는 잘 피해가자. 여기서 오른쪽에 있는 길로 가면 특별한 것을 발견할 수 없으니 위쪽의 길로 가자. 오른쪽 상단에 있는 길에서는 아이템을 얻을 수 있지만 소리가 나는 바닥이 많기 때문에 포복자세를 취해서 가야 한다. 다시 나와서 왼쪽으로 가면 아이템을 얻을 수 있다.

다음으로 2층에 올라오면 상자를 나르는 컨베이어를 볼 수 있다. 여기에는 골판지 상자를 뒤집어 쓴 상태이어야 올라가서 이동할 수 있다. 우선 가지고 있는 노란 상자를 뒤집어 쓰고 컨베이어에 타면 어디론가 흘러간다. 도착한 곳에서는 빨간 상자를 얻을 수 있다. 자, 그러면 상자마다의 색깔은 과연 무슨 의미를 뜻하는 것일까. 컨베이어를 타고 이동할 때 길이 갈라지는 장치에서 색깔을 구분하는 장면을 보았는가. 처음에 노란색 상자를 썼을 때는 노란 표시가 있는 방향으로만 이동했을 것이다. 컨베이어를 타고 있는 동안 다른 아이템은 사용할 수 없지만 상자는 언제든지 바꿀 수 있다. 그러므로 색 구분 장치에 들어가기 전에 미리 가고싶은 방향에 해당되는 상자 색을 고르자.

다시 2층으로 올라온 후 무턱대고 빨간 상자를 쓰고 컨베이어에 타고만 있으면 제자리로 돌아오게 되므로 처음에는 무조건 노란 상자를 쓰자. 색 구분 장치에는 파란색도 있지만 아직 파란 상자는 없으므로 어쩔 수 없다. 일단 처음에는 '노랑-노랑-노랑-빨강-노랑-노랑-빨강' 의 순서대로 진행하자. 그러면 어떤 방으로 들어가게 되고 사다리를 발견할 수 있다. 이 사다리의 밑은 독가스가 차있는 방이므로 미리 가스 마스크를 착용해두자. 그리고 그 방에서 카드 3을 얻을 수 있다. 카드를 얻고 밑에 있는 문으로 나오면 다시 1층으로 오게 된다.

다시 2층에서 이번에는 '노랑-노랑-노랑-빨강-빨강' 의 순서대로 진행하자. 이렇게 오게 된 방에는 다른 문이 있으니 카드로 그 문을 열고 안으로 진행하자. 그러면 다시 컨베이어가 나오므로 아무 상자를 써서 이동하면 곧 파란 상자를 얻게 된다.

역시 2층으로 돌아와서 '노랑-파랑-노랑-파랑-노랑' 의 순서대로 진행하면 상자가 즐비하게 놓여진 방에 도착한다. 이 방에는 여러가지 아이템이 많이 있으므로 전부 얻고 가자. 여기서 오른쪽 상단에 있는 문을 통해 들어간 방에서는 너무 어두워 아무 것도 보이지 않는다. 섣불리 진행하다가는 경보가 울리고 곧 스네이크가 죽게 되므로 아직 진행하기에는 무리가 있다. 왼쪽 상단에 있는 컨베이어를 타면 곧 볼 수 있는 장치에는 빨간색과 아무 것도 해당되지 않는 색이 있으므로 어쩔 수 없이 지하 1층으로 떨어지게 된다. 그러므로 오른쪽 하단에 있는 컨베이어를 탄 다음에 '파랑-빨강' 의 순서대로 진행하자. 도착한 곳에서는 어두운 곳에서도 주위를 볼 수 있으며 적외선도 볼 수 있는 '서멀 고글' 을 얻게된다. 그럼 다시 컨베이어를 타고 그 어두운 방까지 이동하자(노가다…).

이 방에서 고글을 쓰면 적외선 센서를 볼 수 있다. 적외선이 사라진 곳으로 신속하게 이동하자. 맞은 편의 문까지 안전하게 이동하면 계단을 이용하여 1층으로 갈 수 있다. 감시 카메라와 적 병사에 주의해서 왼쪽으로 이동하다가 아래쪽으로 가면 중간에 나무상자가 쌓여 있는 곳(A-1)에 올 수 있다. 여기서 계속 위로 향하다 보면 누군가의 목소리가 들려온다.

???: 잠깐! 당신은 이곳의 병사가 아닌 것 같군요. 날 도와주지 않겠어요? 만일 안 도와주면 큰 소리를 질러서 병사들을 부를 거예요.

스네이크: 넌 포로냐?
???: 네, 정말로 지독한 사람들이에요. 처음에는 자유롭게 해주더니 메탈기어의 조립이 끝나자마자 이런 좁은 곳에 절 가두어버렸어요….
스네이크: 그럼 네가 제임스 하크스?
지미: 날 구해줄 거라면 지미라고 불러도 돼요.
스네이크: …이런 아이가 메탈기어의 개발 치프라고…?
지미: 깔보지 마요. 나이는 당신의 반도 안되지만 두뇌라면 2배 이상이나 더 뛰어나니까요.
스네이크: 난 그 정도의 나이는 아닌데.
지미: 그래요? 상당히 나이가 들어 보이는데요. 아저씨. 그건 그렇고 당신은 누구죠?
스네이크: 그런 건 상관없어. 너희들을 구출하고 메탈기어를 파괴하기 위해서 어쩔 수 없이 이곳으로 오게 된 남자라는 정도로만 기억해 둬.
지미: 쓸데없는 폼 잡지 말아요. 미국의 군인이에요?
스네이크: 아니.
지미: 그럼 뭐죠?
스네이크: 그냥 지나가던 행인.
지미: 뭐야 그게. 뭐, 좋아. 절 구해줄 거죠? 빨리 데려가 주세요. 이런 곳은 이제 신물이 난다고요.
스네이크: 이 쇠창살문은 쉽게 열리지 않을 것 같군…. 이밖에 다른 입구 같은 건 없니?
지미: 입구는 여기뿐인데요. 하지만….
스네이크: 하지만 뭐?
지미: 이 방의 동쪽 벽을 두드리면 수상한 소리가 나요. 다른 벽들보다 얇아서 그런 걸지도.
스네이크: 동쪽 벽이라고. 알았어. 폭탄을 찾아내서 터뜨려 보도록 하지.

이제 폭탄을 찾아내야 한다. 지미가 갇혀 있는 곳에서 나와서 우측으로 향하면 B-1구역에 오게 된다. 이곳의 문을 열고 들어가면 폭탄(C4)을 얻을 수 있다. 이제 감방의 동쪽 벽과 이어진 곳을 찾아야 한다. B-3위의 방에 있는 왼쪽 벽은 아니니 다른 곳으로 향해야 하는데….

다시 계단을 이용하여 2층으로 돌아가서 적외선이 있는 곳을 지난 후 상자가 많이 쌓여 있는 곳까지 가자. 거기서 컨베이어를 타서 아까 고글을 얻었던 방으로 이동하여 왼쪽 벽을 폭탄으로 파괴하자(B버튼으로 세트, A버튼으로 폭발). 그럼 성공이다.

지미: 늦었잖아요. 멋있게 보이려고 애쓰지만 사실 별것도 없는 사람 아네요?

지미: 자, 빨리 여기서 탈출시켜 주세요.
스네이크: 기다려. 그 전에 메탈기어에 대해서 묻고 싶은데.
지미: 구해주는 거 아니었어요?
스네이크: 정보가 우선이지.
지미: 순 제멋대로 군….
스네이크: 여기에 그대로 내버려두고 가는 것도 좋을 것 같군. 대답해 줄 거야 말 거야?
지미: 알았어요…. 그럼 어서 물어보시죠.
스네이크: 메탈기어가 있는 곳을 알고 있나?
지미: 이 병고의 1층에 있는 북서쪽 출구에서 북쪽으로 향하면 갈 수 있는 지하 기지에 있어요.
스네이크: 이 건물의 1층 북서쪽 출구에서 북쪽이라고…. 메탈기어는 벌써 완성된 거냐?
지미: 조립은 끝났어요. 여기에 갇혀있는 거 보면 몰라요? 지금쯤은 아마 전송 계통의 최종 조정을 하고 있는 중일 걸요.
스네이크: 핵을 사용한다는 건 사실인가?
지미: 네. 이번에 남미로 온 건 실전연습이 목적이었죠. 진짜 핵탄두도 가지고 왔어요.
스네이크: 그런 말도 안 되는…. 핵탄두를 갖고 왔는데 어떻게 허가되었지?
지미: 파커 육군 참모장이 조력해 주었기 때문일 거예요.
스네이크: 육군의 탑이?
지미: 그래요. 예산도 충분히 지급된 것 같아요. 덕분에 개발은 순조롭게 진행할 수 있었지만….
스네이크: 왜 그렇게까지 신경을 쓰는 거지? 녀석들은 메탈기어로 무슨 짓을 할 속셈인가?
지미: '프로젝트 바벨'
스네이크: ?
지미: 파커가 추진하고 있는 프로젝트인 것 같아요. 메탈기어는 그 중추인 셈이죠.
스네이크: 어떤 것이냐?
지미: 저도 자세한 것까지는 몰라요. 물어봐도 가르쳐 주지도 않거든요. 그래도 그런 건 어찌되든 저하고 상관없어요. 내 힘으로 이루어진다는 자체로 만족하니까요.
스네이크: 네가 만들고 있는 건 병기야. 그것 때문에 많은 사람들이 죽을지도 모르지. 이미 지금도….
지미: 그건 사용하는 사람이 생각할 문제예요. 나는 메탈기어 자체만을 만든 거예요. 누가 뭐라고 말하든 메탈기어는 내가 가지고 있는 모든 기술을 집결시켜 만든 걸작이죠. 그걸 뛰어넘는 건 누구라도….

갑자기 어두워진다.

스네이크: 뭐지?
지미: 정전이에요…. 아마 골치 아픈 일이 일어나는 건지도 모르겠네요.
스네이크: ?
지미: 녀석들이 메탈기어로 핵을 사용할 작정인 것 같아요.
스네이크: 뭐?
지미: 메탈기어는 레일 건을 사용해서 핵탄두를 쏠 수 있어요. 하지만 레일 건을 사용하려면 대량의 전력을 소비해야 하기 때문에….
스네이크: 이 요새의 모든 전력을 사용해서 레일 건을 충전하고 있다는 말이지?
지미: 그래요.
스네이크: 충전이 다 될 때까지는 얼마나 걸리지?
지미: 약 30분 정도요.
스네이크: 핵 공격까지 앞으로 30분인가…!

크리스에게 연락하는 스네이크.

스네이크: 크리스, 들리나?
크리스: 스네이크? 발전소가 갑자기 풀가동되기 시작했어요. 왜 그런 걸까요…?
스네이크: 말은 나중에 하지. 메탈기어의 개발자를 발견했다. 그를 좀 보호해 줘.
크리스: 네. 그건 괜찮지만 스네이크는?
스네이크: 난 메탈기어를 막으러 가야해.
크리스: 메탈기어요? 어찌된 일이죠?
스네이크: 설명할 시간이 없어. 부탁한다.

스네이크: 메탈기어는 이 병고의 북쪽에 있는 지하기지에 있다고 했지….
지미: 그렇지만…. 잠깐만 기다려요. 난?
스네이크: 이곳에 남아있거라.
지미: 구출해 주는 거 아니었어요?
스네이크: 곧 널 호위하기 위해 미스 엘타포스가 몸소 오실 거야. 그때까지 기대하고 있어라.
지미: 그 동안 어떻게 하라구요?
스네이크: 그걸 모를 정도로 어린애는 아니겠지?
지미: …알았어요. 진짜 제멋대로라니까….

스테이지 6

메탈기어가 핵을 사용하기 전에 막아내야 한다. 그러기 위해선 우선 지금 있는 건물의 북서쪽에 있는 출구를 통해 북쪽의 지하기지로 향해야 한다. 현시점에서는 건물 전체가 정전 때문에 어두워져 있어서 고글을 쓰지 않으면 한치 앞도 내다볼 수 없는 상태이다. 게다가 전파장해가 일어나고 있기 때문에 레이더도 볼 수 없다. 그와 더불어 정전 때문에 감시 카메라나 컨베이어 등의 전기장치들이 모두 멈춰있다는 것에 유의하자. 당연히 엘리베이터도 사용할 수 없다.

지하 1층으로 떨어진 후에 맨 우측에 있는 사다리를 이용하여 1층으로 올라가자. 1층에서는 독가스가 있던 방으로 진행하자. 독가스가 있는 방에 있는 적을 잘 따돌린 뒤 계속 올라가자. 이때 컨베이어는 멈춰 있으므로 그 위로 그냥 지나갈 수 있다. 이 길을 따라서 북서쪽에 있는 상자가 많은 방까지 가자. 주의할 것은 색 구별 장치를 지나가려면 포복자세를 취해야 한다는 것이다. 도착한 방에서 오른쪽으로 가다보면 크리스에게서 연락이 온다.

크리스: 스네이크, 지금 지미를 호위하고 있어요.

스네이크: 어때? 지미는 괜찮나?

크리스: 네, 상처 같은 것은 없군요. 잘 숨어 있었나 봐요. 그렇지만….

스네이크: 그렇지만?

크리스: …이 앤 좀 건방지군요.

지미: 뭐라고?

크리스: 아무 것도 아냐.

지미: 거짓말. 다 들었다구. 그러는 그쪽이야말로 건방지면서, 이렇게 해라, 저렇게 해라 참견하면서…. 당신이 마치 내 엄마라도 되는 것처럼 말야.

크리스: 누가 부탁을 하더라도 네 엄마는 되고 싶지 않은 걸.

지미: 뭐라고?

크리스와 지미의 한심한 대화를 마냥 듣고 있는 스네이크….

크리스: 아무 것도 아니에요. 이야기를 하고 있는 중이니까 이제 그만 조용히 해.

지미: 그쪽이야말로 조용히 하시지. 자기 멋대로 말하면서…. 시끄러운 여자는 모두들 싫어한다고.

크리스: 정말 시끄럽네! 얌전히 있으라면 얌전히 좀 있어! …미안해요. 스네이크.

스네이크: 사이가 좋아 보이는군.

크리스: 글쎄요. 설마 전장에서 애를 보게될 줄이야…. 하지만 어쨌든 저에게 맡겨 주세요.

스네이크: 그렇게 하지.

통신이 끝나면 왼쪽의 컨베이어를 통해서 계속 진행하자. 그러면 전에 맞는 색깔이 없었던 색 구별 장치를 만나게 된다. 하지만 이제는 작동하지 않으므로 포복자세를 취하여 장치를 지나서 밑으로 향하자. 그렇게 도착한 1층의 왼쪽에는 각각 2층으로 통하는 계단이 아래쪽에, 지하 1층으로 통하는 계단이 위쪽에 있다. 오른쪽에는 문이 있지만 아직 지나갈 수 없다. 일단 좌측 상단에 있는 계단으로 내려가 보면 적외선 센서 지대가 나온다. 이미 서멀 고글을 쓰고 있는 상태이므로 적외선이 사라진 사이를 노려서 맞은 편으로 향하자 (안 사라지는 것도 있긴 있다). 맞은 편에는 문이 두 개 있는데 아래쪽으로 가면 '나이트비전 고글'을 얻을 수 있다. 이것은 단지 어두운 곳에서 시야를 확보하는 기능을 갖춘 도구이다.

이제 다시 올라와서 왼쪽 하단의 계단을 이용해서 올라가자. 다시 컨베이어로 된 길이 나오는데 색 구별 장치에서 위쪽과 오른쪽의 두 갈래로 나누어진다. 여기서 위쪽으로 가면 돌아가는 길이므로 오른쪽으로 향하자. 문을 통과하면 어둠으로 둘러싸인 공간이 나오는데 누군가가 스네이크를 부른다.

???: 어둠 속으로 온 것을 환영한다. 솔리드 스네이크.

스네이크: 누구냐!?

???: 호오. 고글을 꼈군. 그런 걸 사용하지 않고서도 난 너의 얼굴을 확실히 볼 수 있지. 마치 부엉이같이 밤눈이 아주 뛰어나거든. 어둠 속에서 공포와 고통에 휩싸여 가는 사냥감의 얼굴…. 그 쾌감은 기계의 힘을 빌리고선 맛볼 수 없지….

스네이크: 너도 블랙 쳄버인가 나발인가 하는 놈 중의 한 명이냐?

???: 그렇다. 난 '마리오넷 아울'이라 불리지.

아울: 블랙 쳄버 안에서도 야간 전투만큼은 나에게 대적할 자는 없어. 이제 곧 파티가 시작되겠군. 하지만 넌 구경조차 할 수 없을 것이다. 이 어둠 속에서 곧 죽을 테니까. 나의 파트너를 소개하지…. '오산'과 '코함'이다.

스네이크: 인형놀이에 장단을 맞춰 줄 여유는 없는데.

아울: 인형은 인간의 형상을 하고 있지. 그중 괜찮은 인형에는 혼이 깃들기도 해. 스네이크, 네 해골의 형상은 아주 괜찮군. 대퇴골의 굵기도 상당히 괜찮아. 네가 죽으면 너의 해골과 대퇴골을 코함에게 달아줘야지. 죽어라!!

> **보스**
>
> **마리오넷 아울**
>
> 상당히 현란한 움직임을 펼치는 아울. 넓은 타원을 그리면서 폭탄을 던져 공격해 온다. 이때 던지는 폭탄은 터지면서 섬광탄과 같이 대단한 빛을 발하기 때문에 어느 정도 시야가 가려지게 된다. 이때 멍청히 있다가는 인형들의 공격을 그대로 받아버리게 되는데….
> 여기서는 스테이지 5에서 얻은 서멀고글을 장착하는 것이 좋다. 나이트비전고글로는 섬광상태에서 적을 발견할 수 없기 때문이다. 정작 아울이 던지는 폭탄은 피하기가 쉽다.
> 또 다른 문제는 아울의 주위에서 같이 타원운동을 하며 공격해 오는 인형들이다. 특히 여러 방향으로 바늘 같은 것을 날리는 공격이 까다롭다. 접근 상태에서는 공격에 대처하기가 어려우므로 떨어진 상태에서 원거리 공격 무기로 아울만을 공격하자. 아울은 상당히 움직임이 빠르기 때문에 투척계 무기보다는 일반 사격무기를 쓰는 것이 좋다. 그 중에서도 탄이 많은 R5가 효과를 발휘할 것이다.

아울: 스네이크…. 넌 광기에 대해서 알고 있나…? 내가 12살이었을 때…'로라'가 미치광이 살인귀에게 살해당했었지…. 시체를 발견한 것은 바로 나였어…. 풀숲에 흩어져 있던 로라의 하얀 손, 다리, 거무튀튀한 내장…. 너무나 강하게 인상에 남아…지워지지 않아. 지금도 매일 밤…그때의 꿈을 꾼다…. …그때 내 마음속에서 뭔가가 무너져 내렸어…. 정체를 알 수 없는 것에 떠밀려…어느 사이에 나도 그런 살인귀들처럼 되었어…. 난 로라를 사랑했었지…. 진심으로…. 그래서 살인을 익힐 수밖에 없었어…. 그밖에 어떤 도리가 없었거든…. …네가 이런 걸 이해할 수 있을까?

스네이크: 이해할 수 없겠지.

아울: …그렇겠지. 하지만 바이퍼는 달랐어. 바이퍼는 FBI에게 쫓기고 있었던 날 동료로 맞이해 주었지. …바이퍼는 날 이해해 주었어. 특히 블랙 쳄버에서의 임무는 나에게 들러붙어 있던 광기의 굶주림을 채우는 데 안성맞춤이었지…. 난 마침내 우수한 암살자가 되었다…. 그렇지만 2년 전…너희들의 비열한 배신이…나의 광기를 복수로 변하게 했어. 용서하지 않겠다…용서할 수 없어….

스네이크: 대체 무슨 일이 있었던 거냐?

아울: 큭큭…. 바이퍼…. 녀석은 그 지옥에서 왼쪽 팔을 잃었지. 그러나 결코 의수를 사용하지 않아. …왜 그런지 알겠냐?

스네이크: ?

아울: 잃어버린 팔을 볼 때마다 죽어간 동료들과

'아노니마스'로의 복수심을 다지기 위해서야….
스네이크: '아노니마스'?
아울: 큭큭큭…. 녀석의 광기는 나보다 더해. 그렇기 때문에 믿을 수 있는 거야…. 아아…눈이…흐려지는군…. 이제 그런 꿈을 꾸지 않고 편히 잠들 수 있겠지…. 아…로라! …자…여기에…. 아아!! 우아아!! 그런…그럴 수가!!!
스네이크: …천국에는 갈 수 없었던 모양이군….

스테이지 7

캠벨에게서 메탈기어가 핵 발사 준비에 들어갔다는 소식이 들려온다. 곧 메탈기어가 지상에 나올 것이라며 서둘러서 북쪽으로 향하라고 재촉하는데…. 일단 시작 지점에서 오른쪽으로 가보면 전에 퍼즐 형식으로 나왔던 5개의 문과 똑같은 구조물이 있다. 하지만 여기서는 그냥 문을 열고 지나가면 끝이다. 문을 지나 올라가서 왼쪽으로 가보면 트럭이 한 대 있고 그 안에서 지뢰 감지기를 얻을 수 있다. 이것을 장비하면 레이더에 지뢰의 위치가 표시된다. 그리고 지뢰 감지기가 있다는 것은 앞으로 필요하다는 것을 의미하기도 한다.

아니나다를까. 지뢰 감지기를 장비하고 좀더 위로 진행하면 특별한 적이 없는 데도 레이더에 노란 점이 찍혀있는 곳이 나온다. 바로 지뢰가 묻혀있는 지역인 것이다. 따라서 레이더를 잘 참고해서 지뢰가 없는 곳으로 안전하게 피해가자. 포복 상태로 지뢰의 위를 지나가면 제거할 수도 있다. 이 지역을 벗어나면 갑자기 하늘에서 폭탄이 떨어진다.

???: 스네이크, 더 이상은 갈 수 없다!!
스네이크: 넌!?
???: 드디어 너희들에게 지옥을 맛보게 해 줄 때가 왔구나.
스네이크: 네가 바이퍼냐!?
바이퍼: 만나서 반갑군. 솔리드 스네이크

헬기에 달린 기관총을 쏘며 위협하는 바이퍼.

바이퍼: 지금부터 복수극의 막이 오르게 될 것이다. 넌 잠자코 구경이나 하고 있어라!
캠벨: 스네이크! 메탈기어가!!

탄을 발사해버리고 마는 메탈기어.

스네이크: 제길!
바이퍼: 하하하하…. 이건 아직 시작에 불과해. 복수는 지금부터 시작이다! 또 보자. 솔리드 스네이크. 다음에는 반드시 죽여주겠다!!

바이퍼가 사라진 후에 갑자기 스네이크를 향해서 포격이 쏟아진다. 그리고 캠벨에게서 연락이 오는데….

캠벨: 조심하게. 스네이크! 포격이 시작됐네!
메이 링: 거기서 북쪽에 있는 지하기지의 앞에 야포(포대) 진지가 펼쳐져 있어요. 그것이 굉장한 위력의 탄을 계속해서 쏘아대고 있는 거죠. 빨리 도망쳐요!
스네이크: 하지만 메탈기어가….
캠벨: 도망치게. 스네이크! 저런 포격의 사이로 돌파한다는 건 불가능해!!
스네이크: 하지만!
캠벨: 스네이크!! 메탈기어는 이미 핵을 발사 해버렸네. 이런 상황에서 자네까지 잃어버릴 수는 없네!!
스네이크: 큭!
캠벨: 왔던 길로 되돌아가게. 어쨌든 지금은 도망쳐야 하니까!
메이 링: 레이더에 포탄의 낙하지점이 표시되게끔 해 놓았으니까 그걸 잘 보세요.
캠벨: 스네이크. 포탄을 피하면서 남쪽으로 도망치게!

이제 포격을 피해가며 왔던 길을 되돌아가야 하는데…. 아무리 레이더에 포탄의 낙하지점이 표시된다고는 해도 일일이 확인하면서 피해간다는 건 상당히 까다롭다. 게다가 지뢰 표시와도 많이 헷갈리므로 더욱 곤란. 포격에 거의 두 방만 맞으면 사망이다. 그래도 탄을 맞고 싶지 않다면 눈을 크게 뜨고 레이더의 노란 점을 보며 순발력 있게 피해보자. 지뢰에 둘러싸이게 된다면 신속히 포복자세를 취하여 제거하자. 여기만 피해가면 클리어.

캠벨: …스네이크. 메탈기어가 발사한 탄두가 미국 본토로 떨어졌네.
스네이크: …피해 상황은?
캠벨: 없어.
스네이크: 뭐라고?
캠벨: 모양만 흉내낸 유사 탄이었네. 낙하지점도 '네바다'의 핵 시험장…. 완전한 무인 지대였지.
스네이크: 우릴 놀리다니….
맥브라이드: 하지만 핵 실험장에는 큰 크레이터가 생겼네. 매스컴이 알아차리지 못하도록 은폐 공작을 펼쳐야만 하지. 메탈기어의 존재가 공개되어서는 안되니까.
위젤: 이야기를 멋대로 만들어 내는 건 CIA의 특기이겠지.
맥브라이드: 그렇지도. 하지만 간단한 일은 아냐. 대중이 믿을 수 있을 만한 거짓말을 지어낸다는 건 여러모로 노력이 필요한 일이니까.
캠벨: 스네이크. 탄이 떨어진 직후에 지레프가 미국 대통령에게 영상을 보내왔네. 자네에게도 전송해주지.

영상에는 장군의 모습과 한 여성의 모습이 보인다.

장군: 처음 뵙겠소. 친애하는 대통령각하. 선물은 잘 받아보셨소? 다름 아닌 미국에서 특별 제작한 장난감이었소. 잘 받아보았을 거라고 생각하오. 내가 말하고 싶은 건 미리 서류로 전달되었을 것이오. 즉시 진드리에서 PKF를 철수시키고 우리 나라의 독립을 인정하시오. 미국이 지지해준다면 국제연합에서의 심의도 간단하게 진행될 수 있을 터. 그걸로 수백만의 유권자들의 목숨과 나라의 위신이 지켜지게 되오. 불리한 거래는 아니라고 생각하오만?

…우유부단한 당신이 결단을 내리기 쉽게 시간을 정해주겠소. 3시간이오. 3시간 이내에 요구를 받아들이지 않는다면 이번에야말로 진짜 핵탄두를 발사하겠소. 목표는…. 그렇군. 뉴욕… 아니지 로스앤젤레스…. 워싱턴DC도 괜찮겠군. 그건 그때의 기분에 따라 정하는 걸로 하겠소. 좋은 대답을 기대하고 있겠소….

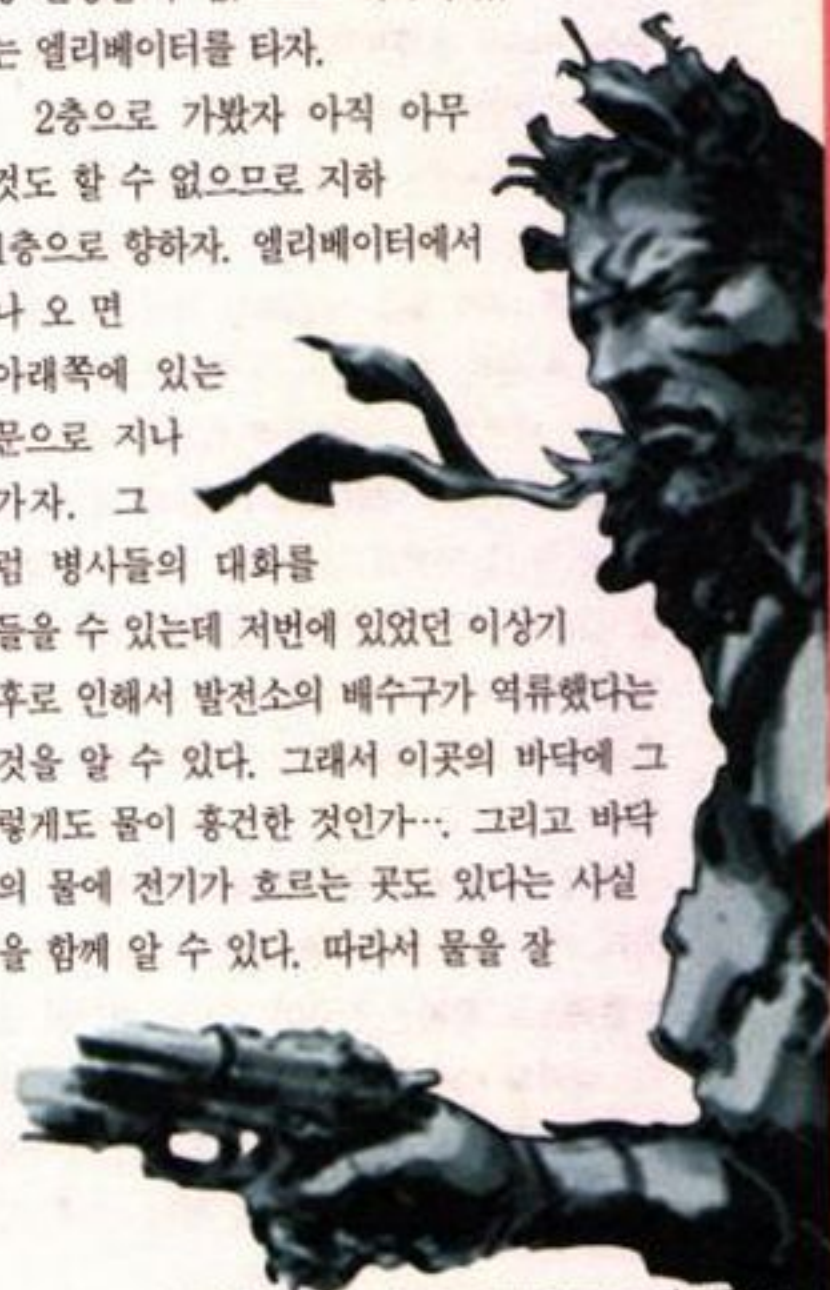
캠벨: 물론 미국 정부는 요구를 받아들이지 않을 걸세.
맥브라이드: 당연하지. 우리 나라는 테러 따위에 굴하지 않아.
캠벨: 하지만 메탈기어에는 접근할 수 없네…. 지미에게 물어 보세. 저래 보여도 메탈기어의 개발 치프지 않은가. 뭔가 핵 공격을 저지할 방법을 알고 있을지도 모르네. 부탁하네.
스네이크: 크리스.
크리스: 왜요? 스네이크?
스네이크: 지미 있어?
크리스: 네. 있지만….
스네이크: 바꿔 줘.
크리스: 네…알겠어요.
지미: 무슨 일이죠.
스네이크: 지미. 어떻게 하면 메탈기어의 핵 공격을 저지할 수 있지?
지미: 전에도 말한 적이 있겠지만 레일 건은 대량의 전력 소비를 필요로 해요. 그러니까….
스네이크: 그 원인을 봉쇄하면 레일 건을 사용할 수 없게 만들 수 있다는 거지?
지미: 그래요.
크리스: 스네이크. 그 발전소를 파괴하면 되겠군요!
지미: 그래요. 하지만 메탈기어는…우왓!
스네이크: 어떻게 된 거지? 무슨 일이 일어난 거야?
…………
스네이크: 지미! 크리스! 응답해라!!
캠벨: 왜 그런가!
스네이크: 모르겠소. 하지만 총소리가 났소.
캠벨: 적에게 습격 당한 건가?
메이 링: 도우러 가야죠!
맥브라이드: 아냐. 발전소를 파괴하는 것이 먼저야.
메이 링: 맥브라이드씨!
맥브라이드: 그들은 핵 공격을 해올 작정이야. 미국 국민의 목숨이 걸려 있는 일이지. 스네이크. 자네의 임무는 메탈기어를 파괴하는 것이야. 순간의 감정에 휘말려서 임무를 잊지는 말게나. 군사 행동에는 얼마의 희생은 따르는 것이니까.
메이 링: 스네이크….
위젤: 어찌할 셈이지?
스네이크: 난…발전소로 향하겠소.
메이 링: 스네이크!
스네이크: 그렇다고 해서 크리스와 지미를 못 본 체 하는 건 아냐. 발전소를 파괴한 후에 반드시 도와주러 갈 테니. 난 그 누구도 희생되게 내버려두지 않겠어.
메이 링: 스네이크….
위젤: 하하…너무 연약한 마음이야. 그런 마음가짐으로 잘도 지금까지 살아 남았군….
맥브라이드: 핵 공격을 저지하는 것이 최우선이라는 것을 잊지 말게.
캠벨: 부탁하네. 스네이크. 발전소를 파괴해서 핵 공격을 저지해주게.

스테이지 8

발전소 파괴라는 임무를 맡은 스네이크. 발전소는 여기에서 서쪽에 위치해 있다고 한다. 발전소에 들어서면 캠벨에게서 연락이 온다. 발전소 내에 있는 메인 터빈을 파괴하라는 내용. 메인 터빈은 발전소의 지하에 위치해있으니 그곳으로 잠입해야한다. 시작 지점에서 바로 밑에 있는 문으로는 아직 갈 수 없으니 벽에 붙어서 위쪽으로 진행하자. 여기서는 전류가 흐르는 바닥이 있는데 그 근처로 가게 되면 크리스에게서 연락이 온다.

크리스: 스네이크. 들려요…?
스네이크: 크리스!? 방금 무슨 일이 있었던 거야?
크리스: 적이 갑자기 습격해와서….
스네이크: 지미는 무사한 거야?
크리스: ….
스네이크: 크리스?
크리스: 지미가…적에게 잡혀갔어요….
스네이크: 뭐라고?
크리스: 난 틈을 노려서 도망칠 수 있었지만…지미는….
스네이크: 크리스….
크리스: 또…혼자가 되어버렸군요….
스네이크: 크리스. 자신을 탓하지마.
크리스: 그렇지만….
스네이크: 지금은 자네가 무사하다는 사실을 안 것만으로도 충분해.
크리스: …난…도움이 되지 못하는군요…. 내가 지켜주었어야 했는데….
스네이크: 크리스….
크리스: 오히려 내가 잡혔으면 좋았을 걸. …난… 아무 것도 할 수 없군요….
스네이크: …크리스. 자네는 발전소에 한 번 잠입했었지?
크리스: 네? …네.
스네이크: 어떤 식으로 잠입할 수 있었는지 가르쳐 줘.
크리스: …발전소 곳곳에 전류가 흐르고 있는 바닥이 있어요. 그곳을 그냥 지나가는 건 무리죠. 하지만 전류를 제어하는 컨트롤 장치가 있으니까 그걸 파괴하면 지나갈 수 있어요. 멀리 떨어진 곳에서 공격할 수 있는 무기…. 그래요. '니키타 미사일'을 사용하면 어떨까요.
스네이크: 컨트롤 장치를 니키타 미사일로 파괴하면 된다는 거군…. 알았어. 자넨 발전소 잠입에 성공한 경험이 있지. 이제부터 자네가 갖고 있는 정보로 날 도와주지 않겠어?
크리스: ….
스네이크: 자네의 도움이 필요해.
크리스: ….
스네이크: 녀석들도 곧 메탈기어를 움직일 수 있도록 해둘 필요가 있겠지. 아직 지미를 죽이지는 않았을 거야. 녀석은 내가 반드시 구출하겠어.
크리스: 스네이크….
스네이크: 날 믿어주지 않겠어?
크리스: …알았어요. 발전소에 대한 것이라면 뭐든지 물어봐도 돼요. …. …고마워요….

이제 니키타 미사일을 구하러 가보자. 그 전에 좌측 상단에서 니키타 미사일의 탄을 발견할 수는 있지만 아직 무기가 없기 때문에 얻을 수가 없다. 전류바닥 때문에 더 이상 진행할 수 없으므로 위쪽에 있는 엘리베이터를 타자.

2층으로 가봤자 아직 아무 것도 할 수 없으므로 지하 1층으로 향하자. 엘리베이터에서 나오면 아래쪽에 있는 문으로 지나가자. 그럼 병사들의 대화를 들을 수 있는데 저번에 있었던 이상기후로 인해서 발전소의 배수구가 역류했다는 것을 알 수 있다. 그래서 이곳의 바닥에 그렇게도 물이 흥건한 것인가…. 그리고 바닥의 물에 전기가 흐르는 곳도 있다는 사실을 함께 알 수 있다. 따라서 물을 잘

못 밟았다간 감전될 수 있으니 조심해야한다. 하지만 감전이 돼도 라이프의 감소량은 극히 적고 뒤로 밀려나기만 할뿐이니 너무 걱정하지 말도록. 전기가 흐르는 물을 조심하며(대부분 전기 장치에 닿아 있는 물) 아래쪽으로 향하자.

오른쪽 하단에서는 특이한 지형을 발견할 수 있다. 먼저 바닥에 하얀 선으로 표시가 되어있는 곳으로 지나가면 갑자기 그곳의 바닥이 열린다. 그 구멍으로 추락하게 되면 그대로 게임 오버. 그러므로 추락에 주의하자. 또한 그 부근에서 작은 구멍을 발견할 수 있는데 이곳은 포복자세를 취해서 들어갈 수 있다. 그 안은 작은 통로로 이루어져 있으며 전파 장해로 레이더는 작동하지 않는다. 이 지형을 이용해서도 다른 지역으로 이동할 수 있으니 참고해두자. 그 구멍으로 들어가서 왼쪽으로 가면 다른 구역에 올 수 있다. 그곳에서 오른쪽 하단에 있는 문을 지나서 다시 오른쪽에 있는 문을 지나면 한 병사가 졸고 있는 방이 나온다. 그리고 거기서 카드 4를 얻을 수 있다. 이때 밟으면 소리가 나는 바닥에 주의하도록(포복으로 가자).

엘리베이터를 타고 2층에 가서 아래쪽에 있는 문을 열고 안으로 들어가자. 그 방에는 위쪽에 빨간 표시가 있는 물건들이 빽빽하게 놓여있다. 그 물건들 사이로 나있는 약간의 틈을 이용해서 지나가야만 하는데…. 처음에는 위쪽의 벽으로 붙어서 그 틈으로 이동하자. 일단 방향을 바꿀 수 있는 넓은 틈을 찾은 다음에 밑으로 향하자. 넓은 공간으로 나오면 틈을 이용해서 계속 밑으로 이동하자. 그럼 왼쪽 하단에서 문을 발견할 수 있다. 문을 지나서 왼쪽으로 진행하다보면 또 추락지형이 보인다. 이런 지형에서는 그 위로 신속하게 지나가면 되지만 한 순간이라도 그 위에 멈춰 서게되면 끝이다. 적을 피해서 위로 가면 다시 틈을 이용해서 가야하는 방으로 오게 된다. 여기서 약간 위쪽으로 가다가 공간이 나오면 오른쪽의 벽 쪽으로 이동, 다시 약간 아래로 내려갔다가 왼쪽으로 쭉 가자. 왼쪽 벽 근처의 공간에서 또다시 위쪽으로 향하다 보면 중간에 넓은 공간에서 아이템을 얻을 수 있다. 이제 이 방의 왼쪽 상단을 향해서 가면 문과 구멍 통로를 발견할 수 있다.

문을 지나서 들어온 방의 위쪽에서는 니키타 미사일을 얻을 수 있다. 그런 다음에 오른쪽으로 향하면 전류가 흐르는 바닥이 있다. 니키타 미사일을 잘 조정해서 화면의 위쪽에 보이는 컨트롤 장치를 부수면 드디어 그 바닥으로 지나갈 수 있게 된다. 그후 오른쪽으로 가다보면 다시 엘리베이터가 있는 곳에 오게 되므로 1층으로 향하자.

엘리베이터 바로 아래에 가보면 컨트롤 장치가 보일 것이다. 이때 장치를 쉽게 맞추려면 중앙의 좁은 곳에서 미사일을 쏠 것이 아니라 왼쪽의 긴 통로에서 발사하는 것이 좋다(무인 사격기의 방해를 조심하자). 발사한 미사일은 밑으로 계속 보내다가 오른쪽으로 꺾어서 다시 위쪽으로 향하게 해야 한다. 그후 책상사이를 피해서 장치가 있는 곳까지 인도하면 끝이다. 이때 통로를 걸어다니는 적 병사에게 미사일이 맞지 않도록 주의하자. 전류가 없어지면 바로 밑으로 향하자. 중간에 통로에 있는 감시 카메라를 조심. 왼쪽 하단에 길이 있고 이곳으로 가면 구멍 통로가 보이므로 들어가자.

통로 안의 두 갈래 길에서 아래로 가면 아이템을 얻을 수 있는데, 여기서 컨트롤 장치를 하나 발견할 수 있으므로 그냥 지나치지 말고 반드시 부순 후에 가도록. 위로 가면 다른 방으로 갈 수 있다. 이 방의 밑에는 문이 두 개 있는데 왼쪽은 아이템, 오른쪽으로 가면 다시 전류 바닥이 가로막고 있다. 하지만 이곳에서 미사일을 발사해서는 안 된다. 다시 왼쪽 방으로 가서 잘 살펴보면 바로 옆의 추락 지형 오른쪽이 벽으로 막혀있지 않고 밖과 통해있다는 것을 알 수 있다. 바로 여기로 미사일을 쏘는 것이다. 건물의 벽을 잘 따라가게끔 조종하면 오른쪽 하단의 벽에서 다시 내부와 통해있는 곳이 있다. 그곳으로 미사일을 집어넣은 후 왼쪽으로 잘 붙여서 조종하면 장치를 맞출 수 있다. 그럼 다시 오른쪽 방으로 가서 밑에 있는 문으로 향하자. 참고로 이곳의 무인 사격기(감시 카메라와 비슷하지만 움직이지 않는다)는 스네이크를 발견하면 사격 공격을 해오지만 경보는 울리지 않는다.

그곳을 지나면 이제 위쪽의 문을 지나서 진행하자. 전에 아이템이 있던 곳의 장치를 부숴 놓았다면 별 문제없이 진행할 수 있다.

스네이크: *화염방사기?*

???: *어때, 아름답지 않나? 특별히 조합한 연료를 사용했지. 나의 불꽃은 다른 어떤 불꽃보다 아름답고 또한 사나워.*

스네이크: *…너도 블랙 챔버냐?*

???: *나는 파이로 바이슨!*

바이슨: *우리가 너희들의 그림자 속에서 살아가는 것도 오늘로 마지막이다.*

스네이크: *그림자?*

바이슨: *그래. 넌 알고 있겠지. 네가 영웅으로서의 대접을 받는 대신에 흘린 무수한 피를…. 스네이크. 넌 '영웅'이 아니라 '죄인'이야. 지금 나의 불꽃으로 널 속죄하게 해주겠다. 죄의 대가는 죽음뿐!*

바이슨: *넌 알고있나? 사람마다 제각기 불에 타들어가는 모습이 다르지. 엉덩이가 타는 모습, 지방이 타는 모습, 내장이 타는 모습…. 모든 부분이 다 달라. 그동안 지었던 죄가 그곳을 통해 나오기 때문이지…. 스네이크, 넌 과연 어떻게 탈까? 네 몸이 타는 모습을 재가 될 때까지 지켜봐 주지. 파이어!!*

보스

파이로 바이슨

화염 방사기를 사용해서 공격해온다. 바이슨은 요리조리 이동하다가 스네이크가 다가가면 불꽃을 내뿜는다. 이때 불꽃의 범위가 상당히 넓고 길므로 언제나 일정한 거리를 두어야 한다. 바이슨은 앞으로만 불꽃을 내뿜는 것이아니라 약 90도의범위에 걸쳐 넓게 불꽃을 내뿜는 공격도 해온다. 또한 가끔씩 공중에서 불꽃을 낙하시키는 공격 방법도 있는데 이때 바닥에 떨어진 불꽃은 얼마동안 남아 있으므로 피해야 한다.

일단 바이슨을 공격하는 데는 수류탄 투척이 제일 좋다. 그 투척 거리가 바이슨이 내뿜는 불꽃의 사정 거리와 거의 비슷하므로 치고 빠지는 형식을 반복하자. 또한 바이슨은 내구력도 상당하므로 총 등의 위력이 나쁜 무기는 좋지 않다. 바이슨을 유인해서 그가 불꽃을 내뿜으려 할 때 미리 수류탄을 투척하는식으로 공격하자. 그리고 바이슨의 스피드가 느리다는 것도 참고해서 빠르게 다른 방향으로 돌아가서 투척하는 공격법도 좋다. 전투가 벌어지는 곳의 오른쪽 부분에는 레이션과 수류탄이 있으므로 기회를 봐서 챙겨두자.

바이슨: *…스네이크…;*

스네이크: *…내가 '죄인'이라는 건 굳이 너에게 들을 필요도 없이 잘 알고 있다. 그러나…그림자는 무엇을 뜻하는 거지?*

바이슨: *…가르쳐줘도 괜찮겠지. 너의 '죄'를….*

바이슨: *우리 블랙 챔버는 너희 폭스하운드에 있어선 그림자 부대와도 같은 존재였지….*

스네이크: *?*

바이슨: *7년 전…. 넌 이 아우터 헤븐에서 메탈기어를 파괴함으로써 폭스하운드의 이름을 세계에 널리 알려지게 했지. 솔리드 스네이크…이쪽 세계에서 그 이름을 모르는 사람은 없을 거다. 넌 '전설의 영웅'이 되었던 거지.*

스네이크: *…;*

바이슨: *…하지만 폭스하운드는 지나치게 유명해져 버렸어. 아우터 헤븐 사건 이후에는 항상 각국의 정보기관이 그 움직임을 주시하게 되었지. 더 이상의 은밀한 행동은 불가능하게 되어버린 거다. 그리고 블랙 챔버는 점점 찬밥신세가 되었지. 그때까지 폭스하운드가 맡고 있었던 극비 임무…각국의 반미*

지도자의 암살, 반정부 활동을 벌이고 있는 국내 민간인의 처리, 미국의 국익에 피해가 되는 분쟁과 내전을 와해시키는 것…. 우리들은 폭스하운드에 비하면 결코 겉으로 표가 나지 않을 정도의 시시콜콜한 일을 계속해 왔다. '전설의 영웅'이라 치켜세워지는 너의 그림자 속에서 계속….

스네이크: 나는 스스로가 '영웅'으로 불리기를 원했던 적은 한 번도 없었다.

바이슨: 거짓말하지 마라! 그렇다면 어째서 그토록 성공하기 어려운 임무에만 가담하는 거지? 이 작전에 참가한 이유는 도대체 뭐란 말이냐!? 넌 이미 여기서 18명의 인간을 죽인 적이 있지. 넌 사실 '영웅'이 되고 싶은 거란 말이다! 남에게 인정받고 싶은 거겠지. 그 때문에 네가 할 수 있는 유일한 일…살인을 반복하는 것이다.

스네이크: ….

바이슨: 죄 많은 네게 특별히 좋은 걸 하나 가르쳐주마. 네가 동료라고 생각하는 무리 중에 우리들의 동료가 숨어있지.

스네이크: 뭐라고?

바이슨: 하하하. 우리들이 네가 잠입했다는 사실을 미리 알고 있었다는 것에 뭔가 수상하다는 느낌이 들지 않았나? 어째서 네가 가는 곳마다 우리들이 먼저 기다리고 있었는지를.

스네이크: ….

바이슨: 너의 정보는 처음부터 미리 모두 새어나갔지.

스네이크: …그럴 수가….

바이슨: 그래, 스네이크, 의심해라. 의심하면서 불안에 사로잡혀 복수의 희생물이 되어라. 너의 의심, 괴로움, 증오야말로 죽어간 동료들에게 있어서 그들에게 바쳐지는 최고의 선물이 되는 셈이지. 2년 전에 있었던 그 비열한 덫과 배신…. 우리들 5명만 남겨진 채 블랙 첨버의 나머지 멤버는 전부 살해당했었지….

스네이크: 5명?

바이슨: 이건 치밀하게 계획되어진 복수다. 폭스하운드에 대한, 너에 대한, 그리고 '아노니마스'에 대한…. 지레프의 무리들도 우리들의 생각대로 잘 움직여 주고 있지. 나머지는 바이퍼에게 맡기고…난 안심하고 죽을 수 있다. 그러나 스네이크, 네게 죽임을 당할 순 없지….

바이슨: 불꽃…불꽃은 멋지지…. 모든 것을 똑같이 씻기고 정화시키거든…. 불꽃 앞에서는 죄지은 사람도 그렇지 않은 사람도 모두 평등해. 그리고 나도 물론 불꽃 속에서 죽을 거고.

스스로 자신의 몸에 불을 붙이는 바이슨

바이슨: 오오! 이거야! 이 뜨거움!! 내가 타고 있어!!! 하하하하하….

바이슨은 곧 최후를 맞이하고….

스네이크: 대령.

캠벨: 듣고 있었네, 스네이크. 적이 한 말에 홀리지 말게나. 스파이가 있다는 건 상상할 수도 없네.

위젤: 과연 그럴까.

캠벨: 뭐라고?

위젤: 이 작전에는 부자연스런 일과 의심스러운 점이 너무 많아. 이 멤버만 해도 그렇지.

맥브라이드: 무슨 말을 하는 건가?

위젤: 예를 들면 바로 당신, 맥브라이드. 군대의 극비작전에 어째서 CIA가 나서는 거지? 말하는 것도 좀 지나치지 않은가?

캠벨: 그만두게, 위젤.

위젤: 당신도 마찬가지야, 캠벨. 당신은 한 번 군을 그만둔 적이 있었지? 그럼 어째서 여기에 있는 거지?

캠벨: …그건….

위젤: 게다가 당신은 블랙 첨버에 대해서 뭔가 알고 있지만 일부러 숨기고 있어. 내 말이 틀린가?

캠벨: ….

위젤: 침묵만 지키고 있군. 대답하기가 곤란하기 때문이겠지?

메이 링: 이제 그만해요!

위젤: 아가씨, 당신도 예외는 아냐. 아무리 우수한 기술자라 해도 학생의 신분으로 이런 극비 작전에 참가한다는 건 예삿일이 아니거든.

메이 링: 무슨…!

맥브라이드: 그렇게 말하는 자넨 어떤가?

위젤: 뭐라고?

맥브라이드: 모른다고는 할 수 없겠지? 자네가 5년 전에 전장에서 자신의 남동생을….

위젤: 뭘 말하고 싶은 건가?

맥브라이드: 신용할 수 없다는 거네.

위젤: 하, 그거 한 번 고맙군. 당신에게 신용받는다는 건 생각만 해도 구역질이 나니까 말야.

캠벨: 적당히 해둬! 스파이 같은 건 없네. 적의 교란 작전임에 분명해. 우리들을 혼란에 빠뜨리려는 것이 목적일 테지. 스네이크, 어쨌든 지금은 핵 공격을 저지하는 것만을 생각해주게. 발전소를 파괴해야 하네. 스네이크…믿어주게.

스네이크: …나도 그러고 싶소.

스테이지 9

시작하자마자 엘리베이터가 있으니 타자. 이 엘리베이터로는 오직 지하 1층 밖에 갈 수 없게 되어있다. 타고 내려와서 주위를 둘러보면 위쪽에 작은 구멍 통로가 있으니 그곳으로 들어가자. 안에는 두 갈래로 길이 있는데 아래쪽으로 가자. 구멍에서 나온 후 오른쪽으로 진행하면 어떤 건물을 보게 되고 캠벨에게서 연락이 온다.

캠벨: 스네이크, 상황은 어떤가?

스네이크: 안되겠소, 대령. 메인 터빈이 있는 곳의 주변을 전류 바닥이 겹겹이 둘러싸고 있기 때문에 접근할 수가 없소.

캠벨: 그런가…. 그렇다면 이에 발전소 자체를 파괴하는 수밖에 없겠군. 스네이크, 발전소를 폭파해 버리게. 발전소를 폭파하려면 4개의 포인트에 각각 C4를 장착해 두어야 하네. 메인 터빈을 둘러싸듯이 서있는 4개의 기둥이 있을 거네. 그 기둥에 과도한 힘이 걸려있는 부분이 각각 4부분 있을 터. 그곳이야말로 발전소 내부의 구조적인 약점이기도 하지. 그러한 모든 부분에 C4를 장치해서 폭파시키면 발전소를 파괴할 수 있을 것이네. 꼭 필요한 장소에만 C4를 장치해 두게. 장치해 둘 수 있는 C4의 수는 한정되어 있으니까 말이네.

스네이크: 알겠소.

캠벨: 다시 말하지만 메인 터빈을 감싸고 있는 기둥의 안에 과도한 힘이 걸려있는 4개의 부분에 C4를 장치해 놓게.

이제 4개의 기둥을 찾아야 하는데…. 방금 나왔던 구멍 왼쪽에 있는 문으로 들어가면 독가스가 있는 방에 오게 되며 이곳은 엘리베이터가 있는 곳과 통한다. 스네이크가 찾아야 하는 기둥들은 서멀 고글을 장착하고 보면 흰색으로 보이므로 잘 구분하자. 보통 기둥은 네모난 형태이지만 과도한 힘이 부과된 부분이 있으면 어느 한 쪽의 모서리가 이상한 모양으로 되어있다(눈으로 봐도 알 수

있을 것이다). 기둥의 모습은 각 층에서 볼 때마다 다른 것이므로 일일이 층마다 조사하고 다녀야 하는 괴로움이 있다.

우선 첫 번째 지점은 전 스테이지의 보스인 바이슨과 싸우던 장소에 있다. 그곳에서 오른쪽에 있는 기둥의 한쪽 모서리가 약간 이상하게 생겼을 것이다. 그 파여진 모서리 부분에 C4를 장착해 두자. 다음에는 그 장소의 밑에 있는 지역의 오른쪽에 있는 기둥이다. 여기에도 이상하게 생긴 모서리에 C4를 장치. 또 다른 하나의 기둥은 발전소에 처음 잠입했을 때 있던 곳에서 엘리베이터를 타고 지하 1층으로 내려간 곳의 왼쪽을 조사해보면 있다. 마지막 하나는 전에 물이 고여있던 곳에서 카드 4를 얻으러 가는 도중에 지나쳤던 방(A-4. 구멍 통로를 통해 갈 수 있다)을 기준으로 해서 오른쪽 상단에 있다. 이렇게 4곳에 장치해 놓으면 캠벨과 연락을 취하게 된다.

스네이크: 대령, C4의 세트를 완료했소.
캠벨: 잘했네, 그렇지만 그대로 폭파시켰다간 자네도 위험해 처할 수 있어. 우선 그곳에서 나오게. 발전소의 바깥으로 나온 후에 스위치를 눌러서 폭파시켜야 해.

통신이 끝난 후 발전소를 나가려 할 때 놀라운 소식이 전해진다.

메이 링: 스네이크, 큰일이에요! 메탈기어가 또 지상에 나왔어요!
캠벨: 그들은 곧 핵을 사용할 작정이야. 더 이상 시간이 없네, 스네이크….
스네이크: 알고 있소. 여기서 그대로 폭파 스위치를 누르라는 말이겠지.
메이 링: 네!? 하지만 그렇게 했다간….
스네이크: 괜찮아. 피난하는 데는 자신이 있거든.
캠벨: 미안하군. 위험에 빠뜨려서….
스네이크: 상관없소. 언제나 그랬으니까.
캠벨: 스네이크, C4가 폭발하면 곧 발전소 전체가 무너져 내리기 시작할 걸세. 레이더 부분에 표시되어있는 카운트가 00이 되는 순간에 발전소는 완전히 붕괴되지. 그 전에 출구로 탈출해야 하네!

대화가 끝나면 스네이크는 곧 폭탄 스위치를 눌러서 C4를 폭파시킨다. 그와 동시에 발전소 전체가 폭발에 휩싸여 붕괴하기 시작하는데…. 완전히 붕괴될 때까지 주어진 시간은 5분. 그 안에 이곳을 탈출해야 한다. 탈출구는 처음으로 발전소에 들어올 때 사용한 바로 그 문이므로(1층의 오른쪽) 서둘러 탈출하자. 가는 도중에는 바닥에 퍼진 불과 무너져 내리는 낙석의 방해가 심하다. 불은 한 지점에 고정되어 있으므로 피하는 데는 어렵지 않지만 문제는 빈번하게 떨어지는 돌들. 그 돌들이 떨어지기 전에 바닥에 생기는 그림자를 보고 미리 피해가야 한다. 엘리베이터를 타고 1층에 올라와서 탈출구로 향하면 클리어.

스네이크: 대령, 발전소의 폭파에 성공했소.
캠벨: 잘했네, 스네이크. 이것으로 핵 공격은 불가능해졌을 것이네.
맥브라이드: 이제 메탈기어를 파괴하는 일만 남았군. 방금 전에 공군과 대화를 나누었네. 아프리카에 있는 우호국으로부터 연료 탱크가 증설된 4기의 F-22가 이륙했고 그대로 진드라 영내로 침입해서 유도 미사일 공격으로 야포 진지를 파괴할 거야.
캠벨: 스네이크, 유도 미사일이 야포 진지를 파괴하고 난 후에 북쪽으로 나아가서 지하기지로 잠입하게. 그리고 메탈기어를 파괴하게.
스네이크: 알겠소.
메이 링: 스네이크…지미씨는?
스네이크: …아직 소식이 없어.
메이 링: 그래요….
스네이크: 하지만 반드시 구출해 내겠어.
메이 링: 네.
캠벨: 스네이크, 기다려 보게!
스네이크: 무슨 일이지?
캠벨: 지레프의 '장군'에게서 영상이 들어왔네. 자네에게도 전송해주겠네.

장군: …대통령 각하. 당신이 보낸 불청객에 의해 다행히도 발전소가 폭파되어서 기뻐하고 있을지 모르겠군요. 하지만 그건 쓸데없는 짓이었다는 걸 말해 두겠소. 레일 건은 사용하지 못하게 되었지만 핵은 아직 쏠 수 있소. 정말 당신들의 미련한 행동에는 분노를 참을 수가 없군. 지금 곧바로 보복을 해도 괜찮겠지만…. 그러나 난 신사적인 사람이오. 최초의 약속은 지키겠소. 다시 한 번 말하겠소. PKF를 진드리에서 철수시키고 우리 나라의 독립을 인정하시오. 1시간이내에 대답이 없을 경우 즉시 미국 본토에 대한 핵 공격을 감행하겠소. …쓸데없는 고집 때문에 모든 것을 잃을 셈이오? 나를 얕보지 말아주었으면 하오….

스네이크: 레일 건을 사용할 수 없어도 핵 공격이 가능하다니? 어찌된 거지?
맥브라이드: 메탈기어는 육군이 극비리에 개발하고 있었기 때문에 상세한 정보는 CIA에서도 얻을 수 없지.
위젤: 그냥 모르겠다고 확실히 말하면 어때?
캠벨: 스네이크, 지하기지로 향하게. 이렇게 되면 메탈기어 자체를 파괴하는 수밖에 없네.
스네이크: 그럼 수밖에 없겠군.

그런데 발전소 앞에는 지미가 있었다.

스네이크: 지미?
지미: 스네이크…. 스네이크….
스네이크: 지미! 무사했었나!?
지미: 네…. 함께 붙잡혔던 이 사람이 도와줬어요…. 방금 전의 폭발로 감시가 소홀해 진 틈을 타서…. 하지만…이 사람은 날 감싸서…. 나 대신 탄을 맞았어요….
스네이크: …누구지?….
지미: 델타포스의 스미스 소위….
스네이크: 델타포스? 생존자는 크리스만이 아니었나?
지미: 아니었어요.
스네이크: 어찌된 일이지?
지미: 몰라요. 하지만 스미스 소위의 말에 의하면 델타포스가 블랙 헴버에게 당했을 때 크리스는 없었대요….
스네이크: …뭐라고?
지미: 사실이에요. 그녀가 설마 적의….
스네이크: 그럴 리가!
지미: 난 이제 싫어요. 그녀는 그렇게 좋은 사람이었는데…. 여기에는 믿을 수 있는 것이 아무 것도 없군요…. 더 이상 무엇을 믿어야 할지 모르겠어요…. 메탈기어를 만든 것도 잘못된 일이었어요…. 함께 메탈기어를 만들었던 동료들도 나 이외에는 살해당했어요…. 모두들 이전까지만 해도 그렇게 활기에 차있었는데 이제 더 이상 움직이지도 못하게 되고…. 사람이 죽는다는 건…이렇게…이렇게…. 난 돌아가서 다시 시작하고 싶어요….

이번에는 사람들을 위해서 일하고 싶어요…. 그들에게 보상하고 싶어요…. 괜찮겠죠? 아직 늦지는 않았겠죠?
스네이크: …그래. 그런 다짐이 있다면 사람은 언제든지 새롭게 시작할 수 있지. 이미 늦었다고 할 수는 없는 거야.
지미: 네. 그렇군요….
스네이크: 대답해 줘. 발전소가 파괴되어도 녀석들이 핵을 쏠 수 있다는 건 사실이야?
지미: 음…확실히 레일 건은 사용할 수 없게 되죠. 하지만 메탈기어에게는 그밖에도…우왓!
스네이크: 수갑이 폭발했다!?
지미: 아아…스네이크…어째서…. …다시 시작할 수 있을 거라고…생각했는데…. 이제…더 이상 안 되는 건가요…?
스네이크: 지미…괜찮아. 아직은….
지미: …스네이크…. …돌아가고 싶어요….
스네이크: 지미….

위젤과 연락하는 스네이크.

위젤: 확실히 바이퍼가 한 짓일 거야. 녀석은 부비트랩과 폭탄에 능하니까…. 틀림없이 수갑에 마이크가 달려있었던 거고 녀석은 지금의 이야기를 듣고 있었겠지.
캠벨: 일부러 스네이크의 눈앞에서 살해한 것이란 말인가…?
메이 링: 너무해…!
스네이크: 바이퍼…!!
맥브라이드: …스네이크. 바이슨이 블랙 쳄버의 생존자가 5명이라고 했었지.
스네이크: 그렇소.
캠벨: 슬래셔 호크, 마리오넷 아울, 파이로 바이슨, 블랙아츠 바이퍼….
위젤: 1명이 모자라.
맥브라이드: …그녀일지도?
스네이크: 뭐라고!?

맥브라이드: 제니가 그 5명 째의 블랙 쳄버라고 한다면 모든 것이 들어맞게 되는군. 정보의 유출, 잠복, 그리고 하크스의 사건도….
스네이크: 그런 터무니없는!
맥브라이드: 스네이크, 침착하게 생각해 보게.
스네이크: 그만! 크리스, 들리는가?
…………
스네이크: 크리스, 대답해!
…………
스네이크: 크리스!!
…………
스네이크: ….
맥브라이드: 아무래도 예상대로인 것 같군….
캠벨: 스네이크, F-22는 이미 그리로 날아갔네. 곧 유도 미사일에 의한 공격이 시작될 걸세. 괴롭겠지만…. 어쨌든 지금은 서둘러서 지하기지로 가 주게.
스네이크: …알겠소….

스테이지 10

F-22가 쏜 유도 미사일에 의해 적의 야포 진지는 모두 박살나버린다. 이제 북쪽에 있는 지하기지에 잠입해서 메탈기어를 파괴해야 한다. 지뢰지대를 지나서 전에 바이퍼와 만났던 곳 왼쪽에 길이 있다. 부서진 포대 지역을 지나면서 아이템을 얻고 올라가자. 그럼 곧 어떤 여성이 헬기에 타는 장면을 볼 수 있다.

스네이크: 크리스!?

보스 헬기

이번의 보스는 헬기. 주로 3가지의 방법으로 공격해온다. 그 첫 번째는 미사일 투하. 스네이크를 노리고 두 발의 미사일을 부리지만 스피드가 느리므로 어렵지 않게 피할 수 있다. 다만 그 위력은 한 번에 에너지의 반을 줄일 정도로 막강하니 절대 맞지 않도록 하자. 또한 이 미사일을 발사할 때가 공격을 걸 절호의 찬스이다. 왜냐하면 헬기가 한곳에 멈춰있기 때문. 공격할 때의 무기는 당연히 수류탄 등의 투척 무기가 좋다(탄을 다 써도 다시 화면 내에 보충된다). 참고로 헬기는 대체로 화면 상단에 있을 때 미사일 투척 공격을 한다는 것을 알아두자.
두 번째 공격은 기관총에 의한 사격 공격인데 이 공격이 제일 피하기 까다롭다. 넓은 범위에 걸쳐서 사격을 해오기 때문에 달려서 피하기가 쉽지 않으며 한 번 맞게 되면 연속으로 맞게 되는 수가 있다. 이 공격은 헬기가 상단에 있을 때보다는 왼쪽이나 오른쪽에 있을 때에 자주 해오는데 그럴 경우에는 공격 사이마다 약간 생기는 틈에 헬기가 이동할 곳을 미리 노려 수류탄을 깔아놓는 형식으로 공격해야 한다(헬기의 이동 속도가 빠르기 때문). 그리고 사격 공격은 화면 내에 있는 바위 뒤에 숨으면 좀더 쉽게 피할 수 있으니 참고하도록. 당연히 숨는 방향은 헬기의 반대쪽이 되어야 한다.
세 번째 공격 방법은 미사일 폭격. 헬기가 화면을 가로지르면서 미사일 폭격을 해온다. 이때는 첫 번째 공격 때와 거의 마찬가지로 피해 다니면 된다. 헬기는 화면 밖으로 벗어나 있으므로 이 쪽에서 공격을 걸 수는 없다. 에너지가 적어질수록 이 공격을 자주 걸어온다는 것을 알아두도록. 보스의 에너지를 전부 줄이면 헬기는 추락하며 클리어.

헬기가 추락한 장소로 향하는 스네이크.

스네이크: 크리스…가 아닌가?
여자: 참 번거로운 만남이군요.
스네이크: 넌…'장군'의 부관?
여자: '소피 엔드람' 이라고 해요. 처음 뵙게 되는군요. 솔리드 스네이크. 움직이지 말아요. 좀더 살고 싶을 테죠?
스네이크: 총을 거둬라.
소피: 어머. '전설의 영웅'도 목숨은 소중한가 보죠?
스네이크: 글쎄. 하지만 네게 죽을 순 없거든.
소피: 정말 배짱 넘치는군요.
스네이크: 너희들은 녀석들에게 이용당하고 있다는 걸 모르나?
소피: 블랙 쳄버를 말하는 건가요? 아니죠. 오히려 우리가 이용하고 있는 거예요.

스네이크: ?
소피: 그들의 진정한 목적이 폭스하운드와 미국에 대한 복수라는 건 알고 있어요.
스네이크: 알고 있다고?
소피: 그래요. '정의'와 '이상'을 위해서 이용하고 있는 거죠. 중요한 열쇠는 우리가 쥐고 있는 셈이구요. 여기서 당신을 죽인다면 그들이 화를 낼지도 모르죠…?
스네이크: …'정의'라고?
소피: 당신들의 세계에서 말하는 '정의'와 '질서'는 당신들만의 것이 아니에요. 자유 무역, 세계 질서…. 당신들만의 그 잘난 '정의'와 '질서'란 구실 아래서 진드라는 계속 선진국의 번영만을 위한 발판 취급을 당했죠. 경제적으로 착취를 당하고 지금도 PKF에 의해 우리들의 독립이 어려움을 겪고 있어요. 하지만 지금이야말로 우리들은 선진국의 영향력을 뛰어넘어서 진정한 독립을 손에 넣게 되는 거죠….
스네이크: …그것은 네 '이상'인가, 아니면 '장군'의 것인가?
소피: 당연히 내 생각이죠.
스네이크: 거짓말하지마.

갑자기 상황이 뒤바뀌어 스네이크가 총을 겨누는 상황이 된다.

소피: …형세가 역전되어버렸군요.
스네이크: 목숨을 구걸하겠는가?
소피: 아뇨. 목숨 따위는 아깝지 않아요.
스네이크: '이상'을 위해서라면 그렇다는 거냐?
소피: 네.

스네이크: 어째서 그렇게까지 하는 거지?
소피: 당신은 길가의 돌덩이처럼 하찮은 취급을 받아본 경험이 있나요?
스네이크: ?
소피: …내 아버지는 프랑스 사람이었어요. 업무 때문에 진드라에 오게 되었고 그때 어머니와 만나서 내가 태어나게 됐죠. 하지만 그 사람에게 있어서 어머니는 일시적인 불장난에 지나지 않았어요. 이곳에서의 임기가 끝나자마자 그는 어머니와 어린 나를 버린 채 서둘러서 자기 나라로 돌아가 버렸죠. 난 어른이 되어서 그를 찾아가 보았지만…. 그는 내게 약간의 돈을 주면서 다시는 내 얼굴을 보고 싶지 않다고 말했어요…. 그때 난 깨달았죠. 그것이 이 나라에 대한 당신들의 대접 방식이라는 걸….
스네이크: ….
소피: 난 그때 얻은 돈으로 영국의 대학에 다니게 됐어요. 지식과 기술을 몸에 익혀서 이 나라를 위해 어떻게든 해보고 싶었거든요. 그 사이에 진드라에서는 민족 학살사건이 일어나서…소수 민족 출신이었던 어머니가 살해당해버렸죠. 난 그 즉시 진드라로 돌아가서 지레프에 가담했어요. 지식보다 직접적인 행동이 중요하다고 느꼈기 때문이죠. 그래도 정부군은 강력했기 때문에…우리들은 점차 상황이 어려워지게 되었어요. 그 사람…'장군'이 나타났던 때는 바로 그때였어요. 그 사람의 힘으로 지레프는 순식간에 강력해졌죠. 풍부한 자금과 최신 무기… 그리고 무엇보다도 그 사람이 말하는 '이상'이 우리들을 굳건하게 해주었어요. …민족의 진정한 독립과 우리들을 위한 국가…. 모두들 그 사람에게서 미래를 본 거죠. 나도…. …그 사람이 내 전부인 적도 있었죠….
스네이크: 지금도?
소피: …. …아뇨…. …. 한 가지만 가르쳐줘요. 방금 전에…어째서 거짓말이라고 했죠?
스네이크: 너의 눈동자에서는 오직 한 가지만을 믿고 그것을 위해 정진해 가는 사람의 강한 의지가 보이지 않았기 때문이지.
소피: ….
스네이크: 오히려 억지로 무언가에 매달리기 위해 발버둥치고 있는 것 같았거든.
소피: …. …그럴…지도 모르겠군요….

총을 거두는 스네이크.

소피: 날 죽이지 않을 건가요?
스네이크: 탄이 다 떨어졌거든.
소피: 거짓말이군요.
스네이크: 당신 좋을 대로 하도록 해.
소피: …스네이크…. 당신의 친구는 아직 죽지 않았어요.
스네이크: 크리스를 말하는 건가?
소피: 네. 바이퍼에게 포로로 잡혀있죠. 구하러 가세요. 그녀는 틀림없이 기다리고 있을 거예요.
스네이크: 그렇지 않아도 그럴 셈이었다.
소피: …행복하겠군요. 그녀는….
스네이크: 나와 만나지만 않았더라면 그녀는 더욱 행복해졌을 테지.
소피: 그럴까요…?

스테이지 11

드디어 기지로의 잠입에 성공한 스네이크. 이곳의 지하에 있는 메탈기어를 서둘러서 찾아내어 파괴해야 한다. 우선 시작 지점에서 위쪽에 있는 문으로 들어가자. 그 방의 왼쪽 상단에는 한 지점에서 움직이지 않고 주위만 감시하는 병사 때문에 지나가기 곤란할 것이다. 하지만 바로 옆의 상자들 사이로 난 틈을 이용해서 이동하면 문제없다. 왼쪽의 길을 통해서 내려가면 전류 바닥이 나오는데 니키타 미사일을 사용해서 왼쪽 밑의 장치를 맞추더라도 이곳의 전류는 차단되지 않는다. 따라서 다른 길로 가야하는데….

다시 시작 지점으로 와서 왼쪽의 방으로 들어간 뒤 계속해서 그 방의 왼쪽 통로로 지나가면 아래로 이어지는 계단이 있다. 그곳으로 내려가 보면 전류 바닥이 있지만 아까 장치를 부쉈다면 그냥 지나갈 수 있다. 오른쪽으로 가다보면 문이 있고 바로 아래에 추락 지형이 있는 곳이 있다. 그 추락 지형 앞에서 니키타 미사일을 발사해서 이번에는 이 방의 위쪽에 있는 장치를 부숴야 한다. 하지만 미사일을 위로 진행시키는 도중에 계단 형식으로 된 통로를 지나야 하는데 무인 사격기가 너무 많아서 미사일을 제대로 진행시키기 어렵다. 여기서는 미사일을 계단모양을 따라 지그재그로 움직일 것이 아니라 그냥 오른쪽 상단을 향해 곧장 대각선 방향으로 진행시켜야한다. 중간에 머뭇거리다가는 금새 격추되고 마니 각도를 잘 정해서 단숨에 이동시키다가 벽에 부딪히기 바로 전에 다시 천천히 이동시키자. 아마 많은 시행 착오가 필요할 것이다.

이제 시작지점의 위에 있는 방으로 가서 오른쪽 상단에 있는 통로로 향하자. 계단을 타고 내려가면 전류 바닥이 있지만 역시 아까 장치를 부쉈으므로 안전하게 지나갈 수 있다. 방 중앙에 있는 좁은 문(무인 사격기 지대의 왼쪽)을 지나서 계속 위쪽으로 난 길을 따라가 보면 막다른 곳에 다다르게 된다. 이 막다른 골목의 모양에서 뭔가 수상함을 느낄 수도 있을 것이다. 아니나 다를까 그 막다른 골목의 벽(아래쪽으로 패인 곳)에 붙어서 손으로 두드려보면 다른 벽을 칠 때와는 소리가 왠지 이상하다는 점을 알 수 있다. 이제 그 벽에 C4를 설치한 다음에 폭발시키자. 그럼 예상대로 벽이 뚫리며 안으로 들어갈 수 있게 된다. 여기서는 카드 5와 함께 이 방의 마지막 컨트롤 장치를 찾아낼 수 있다. 그 장치마저 폭파시킨 다음에는 지겹겠지만 다시 시작 부분으로 돌아가자.

시작 지점에서 왼쪽의 방을 지나서 전에 니키타 미사일을 쏜 장소(추락 지형이 있는 곳)까지 가자. 그리고 밑으로 난 길을 따라서 나가면 계단을 통해 올라가는 길이 나온다. 그후에는 카드 5를 사용하면 막히는 곳 없이 엘리베이터까지 갈 수 있을 것이다. 엘리베이터를 타고 아래로 내려가는 버튼을 누르면 한없이 밑으로 내려간다.

엘리베이터가 멈춘 곳은 지하 50층. 엘리베이터에서 나오면 왼쪽에서 한 병사가 그냥 직선으로 나있는 길을 이상하게도 일부러 돌아서 가는 모습을 볼 수 있다. 그 이유를 알고 싶으면 전에 얻었던 지뢰 감지기를 장착해보자. 레이더에 무수히 많은 지뢰 표시가 찍힐 것이다. 이 지뢰들을 피하거나 제거해서(포복) 안전하게 왼쪽의 건너편으로 이동하자.

중간에 문 앞에서 병사가 졸고 있는 곳을

볼 수 있는데 보다 안전하게 지나가고 싶으면 포복자세를 취해서 지나가자. 그럼 곧 적외선 센서가 있는 곳에 도착할 수 있다. 그런데 여기서는 적외선뿐만이 아니라 감시 카메라도 있기 때문에 다른 곳보다 더욱 신중하게 이동해야 한다. 이 방의 왼쪽 상단에 있는 문은 열리지 않으므로 바로 밑에 있는 문으로 가자.

이번에는 소리가 나는 바닥을 볼 수 있다. 지키고 있는 병사가 두 명인데다 아래쪽의 병사는 움직이지도 않는데…. 이때에는 아예 위의 병사를 소음 방지 장치가 되어있는 총으로 없앤 후에 포복자세로 지나가는 것도 괜찮다. 그렇게 지난 후에 상단에 있는 문으로 향하자(왼쪽 끝의 문은 아직 지나가지 못한다).

안으로 들어가면 주위가 온통 깜깜하니 고글을 장착해야 한다. 하지만 이 위에는 적외선 센서가 있으므로 서멀 고글을 쓰자. 일단 카드를 써서 위의 문을 열어 놓은 다음에 다시 고글을 써서 지나가자. 화면 위로 나가도 아직은 계속 어두운 상태이기 때문에 계속 고글을 쓰자. 바닥에 있는 추락 지형에 주의하면서 위의 막다른 골목으로 가자(왼쪽의 방에는 아이템). 그리고 이번에도 벽을 두드려보면 소리가 다르다는 것을 알 수 있다. C4로 벽을 뚫고 나가서 왼쪽에 있는 문으로 가자. 그런데 그 방에서는 사방이 막혀있는 곳에 아이템이 놓여져 있는 것을 발견할 수 있다. 그렇지만 포복자세를 취해서 책상 밑으로 지나가면 얻을 수 있으니 걱정 말도록. 그것을 얻고 오른쪽에 있는 문으로 가자. 다시 길이 막혀있지만 오른쪽의 벽을 두드려보면 뚫리는 벽이라는 것을 알 수 있다. 이때 오른쪽의 위와 아래의 벽(건너편과 같이 구분되어 있다) 모두를 뚫을 수 있지만 위쪽만을 뚫어나가자(아래쪽은 중간에 막힌다). 그리고 오른쪽의 문으로 들어가자.

그 방에서는 바로 문 앞에서 병사 한 명이 졸고 있고 다른 한 명은 감시를 서고 있다. 소리나는 바닥이 많이 있으므로 들키지 않게 타이밍을 노려서 포복 상태로 지나야 한다. 여기서 아래쪽에 있는 문을 지나면 막다른 곳이 나오나 왼쪽의 벽은 뚫을 수 있는 벽이므로 C4를 써서 지나가자. 참고로 위쪽에는 아무 것도 없으니 괜히 가서 힘 빼지 말자(난이도에 따라 달라질 것으로 예상됨).

바로 아래쪽에는 두 갈래의 길이 있는데 여기선 막다른 골목인 왼쪽 길로 내려가자. 이 막다른 벽도 C4를 써서 뚫을 수 있다. 그리고 길을 따라 내려가서 오른쪽의 문으로 들어가자. 이 방의 중간에는 전류 바닥을 발견할 수 있다. 그밖에도 문이 있지만 아이템을 얻을 수 있는 것뿐이다. 니키타 미사일을 써서 위에 있는 장치를 부수고 그 지역을 조사하면 카드 6을 얻게 된다. 다만 미사일이 터질 때의 충격으로 경보가 울려버리니 신속하게 오른쪽 하단의 문으로 탈출하자.

또 적외선 장치 지역으로 와서 왼쪽 하단에 있는 문을 지난 후에 아까 열리지 않던 문이 있는 곳까지 가자. 그리고 그 문을 지나면 엘리베이터가 있다.

다시 한없이 내려가는 엘리베이터…. 98층에 다다르자 그제야 멈춰 선다. 엘리베이터에서 나오면 거대한 메탈기어의 모습을 볼 수 있다. 아래쪽에 있는 2개의 방에서 아이템을 챙기자. 반대편에는 다른 엘리베이터가 있다. 그 엘리베이터를 타기 전에 다시 왼쪽의 엘리베이터를 타고 내려가서 아이템을 마저 얻고 오자. 그런 후에 오른쪽의 엘리베이터를 타고 내려가자. 이 층에서도 아이템을 얻은 다음에 좌측 하단의 방에 있는 엘리베이터를 타자.

드디어 지하 100층이다. 엘리베이터 주위를 둘러 다니다 보면 마치 메탈기어가 움직이는 것 같은 소리가 들린다. 먼저 오른쪽의 방을 조사해서 아이템을 얻자. 다 뒤졌으면 왼쪽 방으로 향하자. 이곳은 위쪽으로 긴 통로가 이어져 있다. 그 통로를 지나는 중에 오른쪽에서 문 하나를 발견할 수 있을 것이다(위쪽에는 아이템). 그곳으로 진행하다보면 바이퍼가 있는 곳에 다다르게 된다.

바이퍼: 잘 왔다. 솔리드 스네이크.

스네이크: 바이퍼!

바이퍼: 약속한대로 이제부터 널 죽여주마.

스네이크: 크리스는 어디에 있지!?

바이퍼: 곧 만나게 해 줄 테니까 너무 서두르지 말라구.

스네이크: 바이퍼, 블랙 첨버가 폭스하운드의 그림자 부대였다는 것은 이미 알고 있다. 하지만 그 복수라는 건 무엇을 뜻하는 거지? 2년 전에 대체 무슨 일이 있었던 거냐?

바이퍼: …좋아. 가르쳐주마. 모든 것을 알게 된 너희들은 그 죄의 무거움에 견디지 못하여 확실하게 지옥으로 떨어지게 될 테지.

바이퍼: 2년 전에 우리 블랙 첨버는 한 극비 임무를 부여받았었지. 바로 메탈기어를 파괴하라는 임무였다.

스네이크: !?

바이퍼: 메탈기어는 몇 년 전부터 그 개발이 진행되어져 왔었다. 당시에는 CIA의 지휘하에 이루어졌었지. 그러던 중 2년 전에 남미의 테러리스트 집단에게 메탈기어를 도둑맞는 사건이 일어났었다. 본래부터 극비를 요하는 일이었기 때문에 블랙 첨버가 파괴 작전을 맡게 되었지. 그렇지. 이번 사건의 너와 같이 말야.

스네이크: ….

바이퍼: 우리들은 많은 희생의 대가를 치르고 나서야 겨우…메탈기어를 파괴하는 데 성공했다. 하지만 정부의 우리들은 두려움에 휩싸였다. 메탈기어 개발이라는 사실과 블랙 첨버의 존재. 그리고 무엇보다도 그 동안 우리들이 세계의 뒷면에서 해왔던 일들이 공개되어지는 것을…. 동료를 잃고 상처투성이로 돌아온 우리들을 맞이했던 것은 정부가 보낸 자객들이었지…. 그 자객은 다름 아닌 폭스하운드였다.

스네이크: 뭐라고!?

바이퍼: 덫에 걸려든 동료들은 아무런 저항도 하지 못하고 그대로 죽어갔다. 아무런 영문도 모른 채로…. 어처구니없이 황당하게. 마치 벌레가 죽어가듯…. 그 지옥을 난 절대 잊을 수 없어. 우리들을 말살하라는 명령을 내린 자가 누구였는지는 아직 몰라. 어떠한 기록에도 분명은 적혀있지 않았던 그 녀석은 단지 이렇게 불려질 뿐이었다…. '아노니마스' 라고.

스네이크: '아노니마스'…게다가 익명이라고…?

바이퍼: 살아남은 우리들은 복수를 다짐했고…난 여기를 골랐다. 아우터 헤븐. 메탈기어. '프로젝트 바벨'…. 모든 것이 여기서 시작되었기 때문이지…. 이건 철저하게 계획되어진 복수다!

바이퍼: 슬슬 그 여자와 만나게 해주지.

스네이크: 크리스!

크리스: 스네이크…미안해요….

바이퍼: 대단한 여자이더군. 델타포스의 동료들이 죽어 가는 걸 방관만 하면서까지 '프로젝트 바벨'의 증거 인멸을 위해서 일해 왔거든. 난 파커를 대신해서 이 여자에게 멋진 상을 주기로 했다. 일부러 따로 마련해 둔 쇼를 보여주기로 말이지. 바로 '전설의 영웅' 인 솔리드 스네이크의 최후다.

스네이크: 그 쇼의 시나리오를 바꿔주지. 내가 크리스를 데리고 여기에서 탈출하는 것으로 말야.

바이퍼: 하하하…그것도 좋겠군. 날 이길 수 있다면 말야! 덤벼라!!

보스 — 바이퍼

드디어 바이퍼와의 대결이 벌어진다. 역시 블랙 첨버의 리더답게 위력적인 공격을 펼쳐오는 바이퍼. 공격 패턴은 2가지이지만 까다로운 것들뿐이다.

대표적인 공격은 줄 모양의 폭발 장치로서 플레이어의 기억력을 요구하는 굉장히 까다로운 공격이다. 바이퍼가 자세를 갖추면 방안의 기둥을 잇는 하얀줄 같은 선이 나타난다. 이때는 공격 판정이 없지만 일단 사라지고 나면 스네이크의 몸이 닿는 즉시 폭발하게 되어있다. 이때 그 위력이 엄청나므로 상당히 짜증이 날 것

GameBoyColor

POWER 공략왕!

이다. 그리고 바이퍼가 이런 공격을 행할 때 이쪽에서 공격을 성공시키지 못한다면 바닥에 폭발까지 일으키는 추가 공격을 걸어온다. 줄이 사라진 후에 바닥에 네모난 표시가 생긴 직후 폭발이 일어나는데 이것 또한 위력이 만만치 않은 편. 특히 이 공격을 피하려면 방금 전에 사라진 줄의 위치까지 계산해 둬야 하므로 그 위치를 알아도 피하기가 어렵다. 게다가 운이 없으면 2단으로 폭발공격을 맞는 불상사가 생기기도 하므로 레이션이 턱없이 부족하게 느껴질 것이다.

일단 불리한 상황에서 조금이라도 벗어나고 싶으면 열심히 바이퍼를 따라다니며 연속적으로 공격을 맞추어야 한다. 이렇게 하면 바닥 폭발 공격은 저지할 수 있으니 한결 편해질 것이다. 이때 공격 수단으로는 투척 무기보다 사격 무기가 좋다. 바이퍼가 있는 지점과 열이나 행이 같다면 바로 총을 쏴서 맞추는 것이 연속으로 공격을 맞추기에도 쉽기 때문이다. 특히 바이퍼의 이동 속도는 상상을 초월할 정도이므로 어느 정도 접근해서 맞춰야 하는 투척 무기는 비효율적이다. 바이퍼의 내구력은 약한 편이므로 몇 번만 정확히 맞춘다면 클리어할 수 있을 것이다. 마지막으로 명심해 둘 것은 줄의 위치를 기억하면서 바이퍼를 따라 쉴새없이 뛰어다니라는 것이다. 전파 장해로 레이더는 사용할 수 없으니 바이퍼의 위치를 어느 정도 예상해서 다가가는 것이 중요하다.

바이퍼: *큭 이럴 수가…! 하지만 이대로 끝나진 않는다!!*

스네이크: *위험해!*

곧 이곳은 폭발에 휩싸이게 되고 스네이크는 서둘러서 크리스를 데리고 탈출한다. 바이퍼는….

스네이크: *크리스, 상처는 없어?*

크리스: *네…미안해요….*

스네이크: *사고할 필요는 없어.*

크리스: *아네요, 사과해야만 해요. 난…모두를 속여왔으니까….*

스네이크: *엘타포스가 전멸 당하는 순간에 그곳에 없었다면서?*

크리스: *알고 있었어요?*

스네이크: *그래.*

크리스: *…피커 육군 참모장에게서 직접 부여받은 임무였어요.*

스네이크: *어떤 임무였지?*

크리스: *'프로젝트 바벨'과 아우터 헤븐에 관련된 데이터를 소멸하라는 것과…'장군'의 암살이에요.*

스네이크: *뭐라고?*

크리스: *세계를 위해서라도 그 사실들이 공개되어서는 안 된다고 들었어요. 데이터뿐만이 아니라 그걸 알고 있던 '장군'이 체포당해서 이상한 말을 꺼내기라도 한다면 곤란하니 죽이라고….*

스네이크: *…그 명령만을 믿고서?*

크리스: *미국과 세계를 위해서…그밖에 믿을 것이 뭐가 있겠어요.*

스네이크: *….*

크리스: *…그래서…난 부대에서 떨어져 나왔죠…. 하지만…그러면 사이에 모두들…. …'소중한 것'…. …'확실한 것'을 얻을 수 있을 거라고 생각했어요…. 하지만…그런 것은 없었어요…. 대신 더욱 소중한 것들을 잃어버리게 되다니…. …또 다시 잃게 된다는 것이 두려웠어요…. …끝내 말할 수 없었죠….*

크리스: *…스네이크….*

스네이크: *크리스, 침착해야 해. 그리고 이제부터 탈출할 준비를 해둬.*

크리스: *?*

스네이크: *내가 메탈기어를 파괴하고 난 즉시 탈출해야 하니까.*

크리스: *…아직도 날 믿어주겠다는 건가요?*

스네이크: *…아마도 자네는 아직 사실을 말해주지 않았을지도 몰라. 하지만 난 자네를 믿고 있어.*

크리스: *어째서…?*

스네이크: *믿고 싶으니까.*

크리스: *….*

스네이크: *그 밖의 다른 이유가 필요해?*

크리스: *…고마워요…. 반드시 준비를 해 두겠어요. 맡겨줘요.*

스테이지 12

이제 메탈기어와의 전투가 눈앞에 다가왔다. 먼저 이곳에서 나가기 전에 한 번 둘러봐서 아이템을 챙겨두자. 또한 위로 진행하면서도 아이템이 많이 있으니 꼼꼼히 챙겨가도록. 위에선 장군이 기다리고 있다.

장군: *복수놀이는 실패로 끝난 모양이군.*

스네이크: *장군!?*

장군: *결국 패배자는 패배자라는 건가. 승자라는 건 바로 최후에 살아남은 자를 뜻하지. 그리고 그 승자는 너도 블랙 첨버도 미국도 아냐. 바로 나다. 난 모든 것을 이용하고 있지. 피커도 블랙 첨버도….*

스네이크: *피커?*

장군: *너도 그 여자와 똑같이 아우터 헤븐과 '프로젝트 바벨'…지레프와 미국의 관계를 무마시키기 위해서 보내진 것이 아니냐.*

스네이크: *무슨 말이지?*

장군: *하하하…그런가. 너도 바이퍼들과 같이 단지 이용만 당하는 인간이라는 건가….*

스네이크: *아우터 헤븐, 지레프, 미국이 대체 무슨 관계가 있단 거지?*

장군: *네가 이긴다면 가르쳐 주지. 이긴 자는 모든 것을 얻게 되고 진자는 모든 것을 잃게 되지. 그것이야말로 이 세계에서의 원칙이다. 승부를 내자. 스네이크!*

보스 메탈기어(하반신)

전투에 들어가지 전에 캠벨이 어떻게 싸워야 하는지 알려준다. 바로 지뢰와 C4를 이용해서 메탈기어의 다리를 노려야 한다는 것이다. 싸움이 시작되면 메탈기어는 스네이크가 있는 방향으로 서서히 걸어온다. 이때 메탈기어의 발의 움직임에 따라 바닥에 똑같이 그림자가 생기게 된다. 이 움직임이 멈추는 순간이 있는데 곧 메탈기어의 발이 그곳을 딛게 된다는 표시인 것이다. 그 순간을 노려서 타격을 주어야 하는데 추천할 만할 무기는 C4이다. 지뢰는 바로 스네이크의 앞에 설치되기 때문에 플레이어도 피하기가 까다로울 뿐더

러 C4보다 타이밍을 맞추기가 어렵다. 대신 C4는 그림자가 잠시 멈춰있는 순간에 설치해 두면된다. 폭발 범위가 넓으므로 그림자의 약간 옆에서 설치해도 되고 또 그렇게 하는 편이 안전하다. 다리가 내려오면 그때 폭발 버튼을 눌러주면 끝이다. 한쪽 다리에 피해를 입힌다음에는 바로 반대쪽 다리의 그림자를 찾아 움직임이 멈추는 즉시 폭탄설치를 반복하자. 의외로 내구력이 많지 않으므로 정확히만 맞춘다면그리 오래가지 않아서 쓰러트릴 수 있다. 참고로 메탈기어의 발에 밟히거나 폭탄의 폭발에 휘말리면 타격을 입게 되며 메탈기어가 가끔씩 쏘는 불꽃에 닿아도 마찬가지이다.

메이 링: 메탈기어를 물리친 건가요!?

캠벨: 해냈는가!?

스네이크: 아니…아직…!

보스 메탈기어(상반신)

앞의 전투로 인해 하반신이 파괴됐던 메탈기어지만 거의 대부분의 무기가 상반신에 몰어있다고해도 과언이 아니다.

우선 메탈기어를 파괴하려면 전투 전에 표시되는 6개의 부위(앞쪽의 기관총, 위쪽의 포대, 뒤쪽에 있는 미사일 런처, 전부쌍으로 되어있다)를 집중 공격해야 한다. 그러나 총 같은 무기로는 거의 타격을 줄 수 없고 수류탄 등의 막강한 위력을 지닌무기로 공격해야 한다. 일단 이 전투에서 제일 좋은 위력을 발휘하는 것은 수류탄과 니키타 미사일이다. 메탈기어의 양쪽에서(기관총 부근) 기관총과 그 위의 포대를 수류탄과 미사일로 공격하는 것이다. 기관총 부위는 타격을 입으면 한동안 공격을 해오지 않으며 포대는 열렸을 때에 공격해야 타격을 입는다. 초반에는 이렇게 메탈기어에 접근해서 연속 공격을 걸자. 이때 포대는 어느 정도의 공격만 해도 파괴할 수 있으니 양옆의 포대를 우선 목표로 정하는 것이좋다. 참고로 기관총의 공격 범위는 꽤 넓은 편이며 포대는 3방향 공격을 두 번 연속으로 해온다는 것을 알아두자. 가끔비트 같은 것을내보내서 공격을 하기도 하나 메탈기어의 양쪽 끝에 있으면 의외로 쉽게 피할수 있다.

메탈기어의 에너지가 약 3분의 2정도가 되면 그때부터 미사일 런처를 이용해 공격해온다. 이 시기가 가장 고비이므로 주의하자. 발사한 후에 얼마 지나지 않아 양쪽에서 6개의 미사일이 날아오는데 미리 넓은 위치(가운데 같은)에서 기다리고 있다가 레이더를 참고하든지 해서 미사일 사이의 간격이 넓은 지점을 노려 피하자. 약간운이 필요하기도 할 듯…. 미사일이 날아오는 사이에 다른 공격을 동시에 걸어올 때도 있지만 미사일의 위력이 훨씬 뛰어나므로 우선적으로 그것을 피하는 데 주력하자. 물론 미사일 런처도 공격대상 부위이지만 니키타 미사일로 빙 돌아서 공격해야 하기 때문에 그리 효과적이지 못하다. 차라리 앞부분에 있는 맞추기 쉬운 부위를 계속 공격하는 것이낫다.

미사일을 피하면서 끊임없이 공격을 하고 있으면 메탈기어의에너지가 얼마 남지 않게될 것이다. 그리고 그때쯤부터(약 5분의 1정도 남았을 때) 중앙에서 3줄기의 불꽃을 내뿜는 공격을 펼쳐온다. 이 공격을 해올때는 다른 부위에서의 공격은 하지 않는다. 하지만 불꽃이 세 갈래인데다가 기본적으로 스네이크를 노리고 있으며 사정거리가 상당히 길므로 위협적이다. 그래도 틈은 있는 법. 불줄기 사이의 간격으로 파고들어서 불꽃을 내뿜는 중앙의 부위에 수류탄을 투척한 후 다시 빠지는 게릴라식 공격을 해주자. 자주 움직여야만 불길의 간격이 넓어지게 유도하기 쉽다. 어차피 메탈기어의 에너지는 얼마 남지 않았으므로 몇 차례수류탄을 맞춰주면 곧 쓰러뜨릴 수 있다.

마지막으로알아두어야 할 것들은 수류탄이나 니키타 미사일의 개수가 0이 된다면 화면 좌, 우측에서 꼭 보급을 받아두어야 한다는 것이다(자동으로 생긴다). 또 수류탄의 대각선 방향으로의 투척에 익숙해지면한결 편하다.

장군: 역시 솔리드 스네이크야…. '전설의 영웅'의 명성은 결코 과장된 것이 아니었어….

스네이크: 그럼 사건의 모든 전모에 대해서 대답해주시지.

장군: …그렇군. 네가 이겼으니까…. 알아야 할 권리가 있지. 가르쳐주지. 아우터 헤븐, 메탈기어, '프로젝트 바벨', 지레프와 미국…그 인연을….

장군: …아우터 헤븐은 미국 정부의 원조에 의해 이루어진 용병파견회사였다. 비공식적인 군 세력으로서 반미세력을 견제하는 것이 목적이지. 책임자는 당시 DDCI(CIA부장관)인 듯하다.

스네이크: 뭐라고!?

장군: 하지만 현지 사령관이었던 '빅 보스'는 미국 정부의 예상을 뛰어넘어 폭주했고 결국 스네이크, 너에 의해서 아우터 헤븐은 망했지. 미국 정부는 아우터 헤븐에 관련되었던 사실을 은폐하기 위한 술책으로서 너를 비롯한 폭스 하운드를 '영웅'화 시켰고 각국의 정보기관을 향해 그러한 점을 내세웠지. 그것이 네가 '영웅'으로서 널리 알려지게 된 진짜 이유이기도 하다.

스네이크: ….

장군: 후후후…충격적인가 보군? 자신의 영광이 사실은 연출된 것에 지나지 않았다는 것이 실망스러운가?

스네이크: …지레프와 미국의 관계는?

장군: 아우터 헤븐이 사라진 후에도 미국과의 관계는 끊기지 않았지…. 그것은 '프로젝트 바벨'의 일부로서 이어지게 되었다. 미국에 의한 지레프로의 원조 작전…. 그 책임자가 바로 나다. 아프리카에서의 반미 세력 타도가 목적이었지. 진드라에서 소수 민족을 선동하여 우리들의 계산대로 민족분쟁을 일으켰다. 그 덕에 주변의 나라까지 휘말려들게 되어 국제적인 정세 불안이 형성되었고 그들의 조직적인 단결은 어렵게 되어갔지. 분쟁을 수습하기 위해서 미군중심으로 된 PKF가 그곳을 장악하게 되면 주변국으로 정세를 쉽게 알릴 수 있게 된다. 냉전 후의 혼돈에 지배되고 있는 세계 속에서 '새로운 세계 질서'를 깨닫게 하기 위한 수단 중의 한가지…. 마음대로 제어할 수 있는 혼돈(바벨)을 만들고 그걸 이용해서 미국이 세계적인 패권을 장악해나가기 위한 계획…. 이것이 '프로젝트 바벨'이다. 최고 책임자는 파커 육군 참모장이지. 난 그에게 협력해준 대가로서 막대한 보수와 신변의 안전을 보장받았지….

장군: 이 디스크를 주마. 그 크리스인가 하는 여성을 이용해서 파커가 제거하려고 했던 바로 그 데이터가 들어있다. 지금 했던 이야기와 관련된 상세하고 명확한 돈의 흐름과 그 외의 모든 내용이 포함되어 있지. 미국 정부 녀석들의 콧대를 단숨에 날려버릴 수 있는 폭탄과도 같은 자료다. 승자의 특권이니 그건 네 마음대로 사용해도 좋겠지.

스네이크: …넌 계속해서 동료들을 속여왔던 것이냐? 네 부하들은 너의 그 「이상」을 계속 믿어왔었다. …소피도….

장군: …소피…. 난 그녀를 버렸었다…. 하지만 그녀는 부관으로서 계속 내 곁에

남아있어 주었지…. …그녀는 더 이상 미소를 지어주지 않았지만….
스네이크: ….
장군: …난 모두를 속인 것이 아냐. 처음부터 파커의 부하가 될 생각 따윈 없었으니까. 원조를 받는 것을 이용해서 미국을 따돌리고 나만의 나라를 만들 셈이었지. 내면이 무엇이던지 간에 그걸 남들이 믿어준다면 어찌되든 상관없었던 거야. …난 단지 나를 따르는 무리들이 원하던 대로 기존의 사실을 새롭게 꾸며준 것뿐이다.
스네이크: 그런 식으로 이루어진 나라 따위에 무슨 의미가 있겠냐?
장군: 하하하…. 세계는 전부 네가 말한 대로 '그런 식'으로 이루어져 있지 않은가. 사실 모두 그것을 알아차리지 못하는 척 하고 잠자코 있는 것뿐이다. '정의'와 '이상'도 전부 한 개인의 생각에 지나지 않는 것이지.
스네이크: ….
장군: 훗…나의 꿈도 여기까지인가…. 뭐, 그렇다 해도…나쁘진…않군…. ….

스테이지 13

떠나가려는 스네이크, 하지만….

스네이크: 바이퍼!
바이퍼: 이대로 끝나지 않는다고 말했잖나.
스네이크: 바이퍼! 아직…!?
바이퍼: '장군'을 물리쳐 준 것은 정말 고맙군. 메탈기어는 마지막까지 녀석이 소유하고 있었지. 게다가 너와 '장군'의 이야기도 듣게 되고 말야. 덕분에 겨우 '아노니마스'의 정체를 알게 되었다. 아마 일부러 네 녀석을 이곳으로 불러들였던 자이기도 하지?
스네이크: 뭐라고?
바이퍼: 모든 것은 '아노니마스'를 끌어내기 위한 계략이었다. 메탈기어를 탈취한 것도 이 아우터 헤븐에 네놈과 캠벨을 오게 한 것도 전부 다.
스네이크: 대령과 무슨 관계가 있지?
바이퍼: 모르는가? 녀석이 과거에 무엇을 했는지를. 2년 전의 그때에 직접 폭스하운드의 지휘를 맡고 있었던 사람이야말로 네놈의 소중한 친구인…바로 로이 캠벨이었단 말이다.
스네이크: 대령이!?
바이퍼: 너희들과 인연이 있는 메탈기어를 탈취해서 캠벨과 네놈을 끌어들인다면 반드시 '아노니마스'가 스스로 모습을 드러낼 것이라고 생각했지. 말했을 텐데. 이건 계획되어진 복수라고 말야.
스네이크: 그런 어처구니없는! 대령이 소집된 것도 내가 파견된 것도 정부와 군이 결정한 것일 텐데. 어째서 너희들이….
바이퍼: 너희들이 계획한 것이냐고 말하고 싶은 건가? 그 이유는 바로 이러한 상황이기 때문이다.

캠벨에게서 연락이 온다.

캠벨: 스네이크!? 큰일이네! 5번째의…윽
………
스네이크: 대령. 무슨 일이지!?
???: 5번째의 블랙 쳄버는 다름 아닌 여기에 있었지….
스네이크: 누구냐!?

갑자기 화면에 등장한 맥브라이드.

스네이크: 맥브라이드!!
맥브라이드: 놀랐는가? 스네이크…? 2년 전에 살아남은 난 바이퍼들과 헤어져서 네 놈들의 내부에 잠입했지. 이름, 나이, 경력…모든 것을 위장한 채로. 그리고 복수의 기회를 잡기 위해서 끊임없이 정보를 수집했다. 그러한 노력들은 죄다 이때를 위한 것이었지…. 그럼 바이퍼! 지금이야말로 복수를 할 때다!!
바이퍼: 네 녀석들이 모르는 척을 하고 잠자코 있어도 우리들에게는 매일 지옥만이 이어지고 있지. '아노니마스'를 포함해서 네놈들 모두를 같은 고통 속에 빠트리지 않는 한 끝나지 않는다!
스네이크: 무슨 짓을 한 거지?
바이퍼: 복수의 심판…핵 공격의 준비이지.
스네이크: 그럴 수가! 메탈기어는 파괴되었을 텐데!
바이퍼: 하하하…네놈은 메탈기어를 단지 핵 탑재 보행 전차라 여기고 있던 거냐?
스네이크: 뭐라고?
바이퍼: 이 메탈기어의 본모습이란 바로 핵미사일을 탑재한 7기의 공격 위성을 리얼타임 데이터 링으로 제어하는 통합 핵 공격 시스템이다. 레일 건은 단순한 옵션에 지나지 않지.
스네이크: 공격 위성? 우주에서 지상으로 핵 공격을 한다는 것이냐?
바이퍼: 그래. 탄도 미사일을 사용하지 않고서도 세계의 어떠한 지점이라도 핵으로 공격할 수 있지. 상쇄시키는 것도 불가능해.
스네이크: 단지 복수 때문에 수백만의 무고한 사람들을 죽일 작정이냐!?
바이퍼: 하하하…무고하다고? 잘못된 '정의'와 '질서'를 맹목적으로 따르고 그 뒷면에 무엇이 숨겨져 있는지를 파헤치려는 노력조차 하지 않는 무리들이? 녀석들도 '아노니마스'와 같은 죄를 지은 셈이다…. 아니지. 녀석들의 그 우둔함이 '아노니마스'를 탄생시키는 것이다! 무참히 죽어간 동료들을 위해서 난 핵을 쏘겠다. 하지만 그걸로 끝나지는 않아. 이것은 '아노니마스'에 대한 선전포고다!!

바이퍼: 지금 엘리베이터를 가동시켰다. 이대로 메탈기어가 지상으로 나가게 되면 안테나에서 신호가 송신되어 7기의 공격 위성에서 핵을 쏘게 될 것이다. 앞으로 90초 남았다!
스네이크: 반드시 막아주겠다!
바이퍼: 그렇게 하도록 가만히 내버려둘까 보냐! 이것이 마지막 싸움이겠군! 덤벼라!!

보스

바이퍼

시작하자마자 어디론가 모습을 감추는 바이퍼. 여기서는 1분 30초 내에 바이퍼를 쓰러뜨려야 한다. 바이퍼는 화면내를 분주히 돌아다니면서 공격을 받으면 시야를 가려서 다른 곳으로 도망가 버린다. 그러므로 같이 화면 안을 바쁘게 돌아다니며 바이퍼를 찾아 공격하는 수 밖에는 없다. 제한시간 안에 바이퍼를 쓰러뜨리면 스테이지 클리어. 바이퍼는 공격을 하지 않는다.

스네이크: 장치를 해제했다. 이제 핵은 쏠 수 없겠지…. …. …지상이군….
바이퍼: 이럴 수가…. 내가 네 놈에게 질리는 없는데…. 스네이크…. 네 녀석은…왜 싸우는 거냐? …어째서 계속 살아가는 것이냐…? …무엇 때문에…. 누구 때문에…무엇을 믿고서…? …. …미안하다…모두들….

숨을 거두는 바이퍼.

에필로그

스네이크: …바이퍼….
소피: 스네이크.
스네이크: 소피…. '장군'은….
소피: 전부 들었어요. 미국과 지레프의 관계에 대해서도….
스네이크: …그래…. 그래서 넌 어찌할 셈이지?
소피: 여기에 남겠어요.
스네이크: 지레프에?
소피: 네….
스네이크: '장군'의 뒤를 잇겠다는 건가?
소피: …그 사람을 사랑했는지 아니면 미워했는지…지금은 그것조차 모르겠어요. …단지…헤어지고 싶지 않았던 것뿐….
스네이크: ….
소피: 그 사람의 '이상'은 꾸며진 것이었는지도 모르겠지만 헛되진 않았다고 생각해요. 여기에는 아직 그걸 믿고 있는 동료들이 많기도 하고요. 그러니까 이제부터 우리들의 손으로 우리들을 위한 나라를 만들어 갈 생각이에요. 이번에는 진짜 '이상'을 가지고 말이죠.
크리스: 스네이크!
소피: 그녀가 왔군요. 빨리 가봐요.
스네이크: 그래.
스네이크: …. '장군'은 마지막으로 네 이름을 불렀었다.
소피: …. …그랬군요….

크리스: 스네이크! 지프차를 찾아냈어요.
스네이크: 잘 했어.
크리스: …끝났어요?
스네이크: 그래. 모든 것이….
크리스: 그래요. …저 사람은?
스네이크: 그녀는 강한 사람이야. 이제부터는 좀 더 강해져야겠지만….
크리스: …안 따라가도 괜찮아요…?
스네이크: 내가? 왜?
크리스: 아뇨, 아무 것도 아니에요. 빨리 탈출하죠.
스네이크: 그래. 기다려. 무전연락이 왔군.

캠벨: 스네이크!
스네이크: 대령. 무사했소?
위젤: 그래. 맥브라이드는 내가 처치했지.
스네이크: 당신이?
캠벨: 스네이크. 미안하네…. 내가 블랙 쳄버를 전멸시킨 작전의 지휘를 맡았던 건 사실이네. …어느 나라에 상륙한 테러리스트 부대라고 듣고 공격한 것이었네. 한 밤의 전투…. 우리가 공격했던 상대가 사실은 같은 미국 부대였다는 것을 알게된 건 이미 모든 상황이 끝난 후였지…. …하지만… 내가 조금만 더 신경 썼더라면 그들을 구할 수도 있었을 텐데….
스네이크: …당신이 군대를 그만 두었던 이유는 바로 그것이오?
캠벨: …그러하네…. 난 그후로 계속 후회하면서 살아왔지…. 하지만 그들에 의해 메탈기어 강탈 사건이 일어났을 때 이번 작전의 최고 책임자인… 대통령 보좌관이기도 한 스티브 가드너가 날 불렀네….
스네이크: 과거를 청산하기 위해서 제안을 받아들인 것이오?
캠벨: …작전에 참가하지 않는다면 그 사건을 공개하겠다는 조건도 있었기 때문이지…. 게다가 내가 아군을 공격했다는 증거까지 준비해 놓았었지….
스네이크: 협박당한 것이군…. 하지만 가드너는 어째서 그런 짓을 한 거요?
캠벨: 어디서 냄새라도 맡은 거겠지. 그는 원래 DCI(CIA장관)이었기도 하니까….
스네이크: CIA? …잠깐. 설마 7년 전에…아우터 헤븐 사건 당시에 있었던 DDCI(CIA부장관)은?
위젤: 그래. 가드너이지.
스네이크: 위젤?
위젤: 아우터 헤븐을 조직해서 메탈기어를 개발하게 했던 건 바로 그 녀석이었던 거야. 메탈기어는 이전에 CIA에서 개발되고 있었다고 바이퍼가 말했겠지. 자네가 파괴한 메탈기어를 아우터 헤븐에서 가져와서 개발을 속행시킨 것도 가드너였고, 결국 '프로젝트 바벨'을 계획한 진짜 주인공은 파커가 아닌 가드너야. 하지만 2년 전에 메탈기어는 테러리스트에게 강탈당했기 때문에 그 책임을 물게 되어 메탈기어의 관할은 가드너를 떠나서 육군 우두머리인 파커에게 넘어갔지. 거기에다 '프로젝트 바벨'의 주도권까지 함께 넘어가 버렸던 거고. 그리고 그후 가드너는 입막음을 하기 위해서 블랙 쳄버를 처치했다….
캠벨: 가드너가 바로 그 '아노니마스'란 것인가!
스네이크: 위젤. 당신은 설마….
위젤: 그래. 말한 대로야. 난 가드너에게 직접 고용되었지.
캠벨: 뭐라고!
위젤: 내친 김에 말하는 건데. 가드너는 처음부터 맥브라이드의 정체를 알고 있었어.
캠벨: 그럴 수가!?
위젤: 애초부터 메탈기어의 정보를 맥브라이드…블랙 쳄버에게 흘린 것도 가드너니까 말야.
캠벨: 어떻게 된 일이지?
스네이크: …그런가…가드너는 파커를 궁지로 몰아넣기 위해서….
위젤: 그래. 지레프가 메탈기어를 입수해서 폭동을 일으킨다면 당연히 지레프에 조력하고 있었던 파커는 그 책임을 물게 되어 메탈기어와 '프로젝트 바벨'은 다시 가드너에게 돌아오게 되는 셈이지….
캠벨: 설마 블랙 쳄버를 지레프와 합류하도록 인도했던 것도…?
위젤: 글쎄. 하지만 거의….
캠벨: 가드너가 이 사건 전체를 꾸몄다는 거군? 단지 메탈기어와 '프로젝트 바벨'을 되찾기 위한 목적으로….
메이 링: …너무 하는군요….
스네이크: …위젤. 당신이 가드너에게 고용된 거라면 녀석에게서 한가지 임무를 더 부여받았을 텐데? 아마 작전 성공 후에 우리들을 제거하라는 것이겠지.
위젤: 잘 아는군. 역시 뛰어난데.
스네이크: 당신만큼 뛰어난 용병이 작전에 직접 참가하지 않았던 이유도 그것 때문이겠지.
위젤: 그래. 솔리드 스네이크와 막상막하로 겨룰 수 있는 건 겨우 나 정도밖에 없으니까.
캠벨: 위젤…우리들을 죽일 셈인가?
위젤: 받은 보수만큼은 확실히 일해주는 것이 나의 원칙이지.
메이 링: 그럴 수가….
위젤: …라고 말하고 싶지만 불행히

도 난 당신들이 마음에 들어버렸거든. 특히 전장과는 어울리지 않은 연약하고 정이 많은 부분이 더욱 그렇단 말야. 당신들 같은 사람들과 만나게 된 것도 오랜만이기도 하고.

캠벨: 위젤?

위젤: 도망치도록 해. 가드너에게는 적당히 말해둘 테니까. 뭐 당신들을 놓아주었다는 것이 알려지면 보수가 엄청나게 깎일지도 모르겠지만 말야.

캠벨: 괜찮겠나? 자네도 위험하게 되네….

위젤: 내 몸 정도는 가볍게 지킬 수 있으니까 괜찮아.

캠벨: …미안하네. 위젤. 이 빚은 반드시 갚겠네.

위젤: 기대는 하지 않겠지만 기다리지. …. 당신들처럼 살 수 있었다면 나도 동생을 죽이지 않고 그대로 살아갈 수 있었을지도 모를텐데….

스네이크: 대령들은 무사한 것 같아.

크리스: 잘됐군요.

스네이크: 그럼 떠나자.

지프차를 타고 떠나는 스네이크와 크리스.

크리스: …내 주변에는 믿을 수 있는 것이라곤 아무 것도 없었죠. 아버지도 어머니도…모두…. …그래서 군대에 들어 온 거예요. 확실히 군대는 '정의'와 '임무'를 부여해주었죠…. 하지만 그런 게 아니었어요. 믿는다는 것은 다른 것에 의지하는 것이 아니라 스스로 생각해서 발견해내야만 하는 것이었죠. 자기자신과 마주쳐서…. 이제부터 스스로 찾아서…꼭 발견해내겠어요.

스네이크: 그래.

크리스: 하지만…. 하지만 되도록…. 당신과 함께 찾으면 안 될까요…?

스네이크: ….

크리스: ….

스네이크: …글쎄. 그것도 괜찮겠지.

크리스: 정말이에요?

스네이크: 그래…. 난 과거의 결말을 짓기 위해서 아우터 헤븐에 왔지. 그렇게 생각하고 있었어. 하지만 그게 아니었어…. 자네와 만나서 깨닫게 된 거야. 사실 난 죽길 바라고 있었던 걸 말야. 모든 결말을 지은 후 아무나 날 죽여주면 좋겠다고 생각했어. 언제나 마지막에 남아있는…살아있는 날 보는 것이 두려웠지….

크리스: …지금도…그렇게 생각해요?

스네이크: 아니. 계속 살아보려고 해. 자신을 인정하고…자신을 용서해서…. 자네가 가르쳐 준거야. 아무리 온갖 고생을 해도 인생은 살 가치가 있다는 걸. …자네는 나를 구해주었어.

크리스: 스네이크….

스네이크: 크리스…난 돌아가기로 했어.

크리스: 돌아간다는 건 설마 미국으로?

스네이크: 그래.

크리스: 그만 둬요! 녀석들이 당신을 노릴 거예요. 아마도 폭스하운드가 움직이겠죠.

스네이크: 알고 있어. 하지만 돌아가야만 해.

크리스: 어째서!?

스네이크: 우리들은 왜 싸워야만 하는지, 우리들이 한 일은 무엇이었는지, 또한 '솔리드 스네이크'는 누구였는지를 확인하기 위해서야. 사람의 생각과 목숨을 뒤에서 조종하며 마음대로 가지고 놀고 있는 유령들과 만나서 그것을 확인해야 해. 녀석들이 모든 것을 고백하도록 해야 하지. 녀석들이 끊임없이 반복하고 있는 인벌의 하나 하나를. 녀석들의 사리사욕 때문에 희생당했던 사람들의 이름도 포함해 전부…. 녀석들의…그리고 나에게 희생당했던 사람들을 위해서 할 수 있는 일이라곤 그것 뿐이야.

크리스: …스네이크….

스네이크: 그것을 해결 짓지 못하면 자신을 용서할 수도, 또한 무언가를 계속 바라볼 수도 없게 돼….

크리스: ….

스네이크: 걱정하지마. 살기 위해서 돌아가는 거니까. 녀석들로 하여금 대가를 치르게 한 다음에 난 반드시 돌아오겠어. …. …기다려줄 수 있겠어…?

크리스: … … … 네!

END

후기..

GB의 작은 화면에서 봐도 역시 굉장한 게임이었다. 스네이크를 직접 조종할 때의 긴장감도 그렇지만 반전에 반전을 거듭하는 스토리도 그에 지지 않을 정도로 긴박감이 있어 전체적으로 몰입도가 강한 게임이었다. 사실 필자는 메탈기어 시리즈를 제대로 즐겨본 적은 없었지만 이 「메탈기어-고스트 바벨」은 그러한 사람이라도 굉장히 재미있게 즐길 수 있는 게임이라고 생각된다. GB가 없는 사람이라도 에뮬레이터를 이용해서 한 번쯤 플레이해봐도 괜찮을 것 같다. 그밖에는 사진캡처를 위해 에뮬레이터용으로 받은 롬이 계속 다운되어 사진을 거의 못 실은 것이 가장 큰 아쉬움으로 남는다(흑흑…).

METAL GEAR
Ghost Babel